DONKEY KONG COUNTRY 2 Pag. 94

LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GAME power

46

Gennaio 1996 - Lire 6.000

ULTRA 64

LA NINTENDO LANCIA LA SFIDA!

SEGA RALLY
VIRTUA FIGHTER 2

IL SATURN DIMOSTRA QUELLO CHE SA FARE!

Help
DISCWORLD
RAYMAN

KRAZY IVAN • TOH SHIN DEN S • • DRAGON BALL Z • IZZY'S QUEST • MUSEUM • VIEW POINT • FIFA 96 • TINTIN IN TIBET • ASSAULT RIGS •

VIRTUA COP • DOOM • PGA TOUR GOLF CIVILIZATION • KILLING TIME • NAMCO RAYMAN • STRIKER '96 • THE SPAWN • RIDGE RACER REVOLUTION

GAME POWER • Pubblicazione mensile- Spedizione in abbonamento postale /50% Milano

THE TOP GAMES

NO PIRACY

ESTOTE PARATI

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

L. 119.900 · L. 109.900 · L. 109.900 · L. 135.000 · L. 129.000 · L. 119.000 · L. 119.900 · L. 119.000 · L. 119.900 · L. 119.900 · L. 109.900 · L. 139.900 · L. 119.900 · L. 99.900 · L. 109.900 · L. 139.900

SEGA MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo	
ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	149.900	(E)
ALADDIN	99.900	(E)
ALIEN 3	59.900	(E)
ALIEN SOLDIER	119.900	(E)
ANIMANIACS	95.000	(E)
ART OF FIGHTING	89.900	(E)
ASTERIX THE POWER OF THE GODS	119.000	(E)
ATP TENNIS	129.000	(E)
BASS MASTER CLASSIC	119.900	(U)
BATMAN & ROBIN	119.000	(E)
BATMAN FOREVER	109.000	(E)
BATMAN IL RITORNO	69.900	(E)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69.000	(U)
BEAVIS & BUTT HEAD	49.900	(U)
BERENSTEIN BEARS	49.900	(U)
BLADES OF VENGEANCE	49.900	(E)
BLOODSHOT	69.900	(E)
BOOGERMAN	49.900	(E)
BRETT HULL HOCKEY 1995	119.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49.900	(E)
BUBBA'N'STIX	109.000	(E)
BUBSY 2	49.900	(E)
CANNON FODDER	89.900	(E)
CAPITAN AMERICA	59.000	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	39.900	(E)
CHAOS ENGINE	69.900	(E)
CLAY FIGHTER	59.900	(E)
COACH COLLEGE BASKETBALL	119.000	(E)
COACH COLLEGE COLLECTION FOOTBALL	129.000	(E)
COMIX ZONE	129.000	(E)
COOL SPOT	59.900	(E)
CORPORATION	49.000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.000	(E)
CRUE BALL	45.000	(E)
CRUSADER	139.000	(U)
CRYSTAL PONY TALES	49.900	(U)
DAFFY DUCK	118.000	(E)
DEMOLITION MAN	109.000	(E)
DESERT DEMOLITION	109.900	(E)
DINO DINI'S SOCCER	69.900	(E)
DONALD DUCK 2	119.900	(E)
DOUBLE DRAGON III	79.900	(U)
DRAGON	59.900	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79.900	(E)
DUNE II	119.000	(E)
DYNAMITE HEADDY	99.900	(E)
EARTH WORM JIM	119.000	(E)
EARTH WORM JIM 2	TEL.	
ECCO THE DOLPHIN 2	129.000	(E)
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT 95	119.000	(U)
ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95	89.900	(U)
EXO SQUAD	119.900	(U)
FATAL FURY 2	69.900	(J)
FEVER PITCH	109.000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	69.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96	119.000	(E)
FLINK	99.900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	89.900	(E)
FOREMAN FOR REAL	129.000	(E)
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	109.900	(E)
FRANKENSTEIN - VECCHIA VERSIONE -	69.000	(U)
GARFIELD	109.900	(E)
GOLDEN AXE THE DUEL	59.000	(E)
GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR	89.000	(U)
GRAND SLAM TENNIS	49.000	(E)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	59.900	(U)
HARDBALL 94	49.900	(E)
HARDBALL 95	TEL.	
HURRICANES	49.900	(E)
I PUFFI	89.900	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	49.900	(E)
ISHIDO	39.000	(E)
IZZY'S QUEST	119.900	(E)
J.LEAGUE PRO STRIKER 2	79.900	(J)
JELLY BOY	109.000	(E)
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	89.900	(E)
JOHN MADDEN 95	79.900	(E)
JOHN MADDEN 96	129.000	(E)
JUDGE DREDD	129.000	(E)
JUNGLE STRIKE	89.900	(E)
JURASSIC PARK 2	99.900	(E)
JUSTICE LEAGUE	89.900	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	109.000	(E)
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.900	(E)
KING OF THE MONSTER 2	49.900	(U)
LAST BATTLE	49.900	(E)
LETHAL ENFORCERS + GUN + ADATT.	99.900	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	109.000	(E)
LIGHT CRUSADER	135.000	(E)
LOTUS 2	59.900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109.000	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.000	(E)
MARSUPILAMI	119.000	(E)
MEGA BOMBERMAN	79.900	(E)
MEGA MAN X	129.900	(E)
MEGA SWIV	79.900	(E)
MEGA TURRICAN	49.900	(E)
MEGAGAMES 1	49.900	(E)
MEGAGAMES 2	49.900	(E)
MEGAGAMES 3	49.900	(E)
MICKEY MANIA	59.000	(E)
MICROMACHINES 1996	109.000	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	89.900	(E)
MIGHTY MAX	109.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	79.900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	119.000	(E)
MR NUTZ	59.900	(E)
MRS PACMAN	69.900	(E)
NBA ACTION 95	129.000	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.900	(E)
NBA LIVE 95	79.900	(E)
NBA LIVE 96	119.900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB	139.000	(E)
NHL ALL STAR HOCKEY	49.000	(E)
NHL HOCKEY 96	119.000	(E)
OTTIFANT	49.000	(E)
PAC MAN 2	109.000	(U)
PAC PANIC	89.900	(E)
PAGEMASTER	119.000	(E)
PAPERBOY 2	49.000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	109.900	(E)
PELE SOCCER	49.000	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS 96	99.900	(E)
PGA TOUR GOLF 3	89.900	(E)
PGA TOUR GOLF 96	119.900	(E)
PHANTASY STAR IV	165.000	(U)
PHANTOM 2040	129.000	(U)
PITFALL	79.900	(E)
POWER RANGERS	99.900	(E)
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	119.900	(E)
POWERDRIVE	69.000	(E)
PREMIER MANAGER	109.900	(E)
PRIMAL RAGE	129.900	(E)
PRINCE OF PERSIA	69.000	(E)
PROBOTECTOR	115.000	(E)
PSYCHO PINBALL	89.000	(E)
PUGGSY	49.000	(E)
PUTTY SQUAD	129.900	(E)
RADICAL REX	49.900	(E)
RANGER X	79.900	(E)
RED ZONE	119.000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	49.900	(E)
RISTAR	99.000	(E)
ROAD RASH 3	79.000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.900	(E)
ROCK & ROLL RACING	49.900	(E)
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	49.000	(E)
RUGBY WORLD CUP 95	69.000	(E)
SAMURAI SHODOWN	125.000	(E)
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	69.900	(E)
SCOOBY-DOO	119.000	(U)
SEA QUEST DSV	69.900	(U)
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	79.900	(E)
SESAME STREET COUNTRY CAFE	49.900	(U)
SHAQ-FU	69.900	(E)
SHINING FORCE II	125.000	(E)
SHINOBI III	89.900	(E)
SILVESTER & TWEETY	129.000	(E)
SKELETON KREW	99.900	(E)
SKITCHIN	99.900	(E)
SOLEIL (RAGNACENTY)	119.900	(E)
SONIC 2	45.000	(E)
SONIC 4	109.000	(E)
SONIC SPINBALL	69.900	(E)
SPACE HARRIER	49.000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109.000	(E)
SPEEDBALL 2	59.900	(E)
SPEEDY GONZALES	119.000	(E)
SPIDERMAN & X-MEN	69.000	(E)
SPIDERMAN 2 - NEW ADVENTURES TV -	59.000	(E)
SPORTS COMPILATION	119.000	(E)
STAR TREK - DEEP SPACE 9	119.000	(U)
STARGATE	49.000	(E)
STREET OF RAGE 3	119.900	(E)
STREET RACER	109.900	(E)
STRIKER	129.900	(E)
SUB TERRANIA	59.000	(E)
SUPER FANTASY ZONE	39.900	(E)
SUPER KICK OFF	49.000	(E)
SUPER MONACO GP II	69.900	(E)
SUPER SKIDMARKS	119.900	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	149.000	(E)
SYNDICATE	89.900	(E)
TALE SPIN	49.000	(E)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	79.900	(E)
TECMO SUPER BOWL III	139.000	(U)
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	49.900	(E)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	49.900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49.900	(E)
THE PUNISHER	119.900	(E)
THE STORY OF THOR	149.000	(E)
THE TICK	49.900	(U)
THEME PARK	119.000	(E)
TINY TOONS	79.000	(E)
TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	99.900	(E)
TOE JAM & ERALD II	109.000	(E)
TONY LA RUSSA BASEBALL	109.900	(U)
TOTAL FOOTBALL	125.000	(E)
TOUGHMAN BOXING CONTEST	59.000	(E)
TRUE LIES	69.900	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129.000	(E)
TWO CRUDES DUDES	49.900	(E)
URBAN STRIKE	79.900	(E)
VECTOR MAN	109.900	(E)
VIEW POINT	99.900	(U)
VIRTUA RACING	149.000	(E)
VIRTUAL PINBALL	59.900	(E)
WARLOCK	69.900	(E)
WAYNE GRETZKY HOCKEY ALL STAR	109.000	(E)
WINTER OLYMPICS 94	49.900	(E)
WINTER SUMMER CHALLENGE	49.000	(E)
WIZ'N'LIZ	49.000	(E)
WOLFCHILD	75.000	(U)
WORLD CLASS SOCCER	39.900	(E)
WORLD CUP USA 94	49.900	(E)
WORLD OF ILLUSION (MICKEY & DONALD)	59.900	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	129.000	(U)
WORMS	119.000	(E)
WWF RAW	119.000	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	139.900	(E)
X-MAN 2 - CLONE WARS	109.900	(E)
YOGI BEAR	79.900	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97.000	(U)
ZERO TOLLERANCE	129.000	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	49.000	(E)

LEGENDA
(U): Usa
(J): Japan
(E): Europe

SEGA GAME GEAR

Titolo	Prezzo
AERIAL ASSAULT	45.000
ARENA	79.900
AX BATTLER	39.000
BATMAN & ROBIN	79.900
BATMAN FOREVER	79.000
CHAKAN	39.000
DRAGON	59.900
EARTH WORM JIM	79.900
EVANDER HOLYFIELD	39.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96	79.900
FRED COUPLES	69.000
GARFIELD	79.900
JUDGE DREDD	89.000
JUNGLE STRIKE	79.900
KAWASAKI SUPERBIKE	89.900
MICKEY MOUSE 3	79.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	79.900
MLBPA BASEBALL	89.900
MORTAL KOMBAT 2	79.900
MORTAL KOMBAT 3	79.900
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	69.900
NFL QUARTERBACK CLUB	99.900
NHL ALL STAR HOCKEY	79.900
PHANTOM 2040	79.000
POWER RANGERS	79.900
POWER STRIKE 2	39.900
PRIMAL RAGE	79.000
RISTAR	79.900
SONIC 2 IN 1	79.900
SONIC DRIFT 2	85.000
SONIC LABYRINTH	69.900
STAR TREK - BEYOND THE NEXUS -	79.900
STAR TREK - NEXT GENERATION -	79.900
STARGATE	69.900
TAIL'S ADVENTURES	79.000
TARZAN - LORD OF THE JUNGLE -	79.900
WORLD SERIES BASEBALL 95	89.900
WWF RAW	49.900
X-MAN 2 - CLONE WARS	79.900
ZOOP	79.000

QUEEN MAGAZINE, la nuova rivista sul videogioco, per gli amici del CLUB!

Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...

QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI!

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per GameGear-32X-Saturn GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

E' NATA QUEEN On Line

IL NUOVO SERVIZIO VENDITE PER INTERNET

SCOPRICI AL SITO

HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/

E RISPARMIERAI IL 10% SU OGNI ACQUISTO !

THE TOP GAMES

L. 129.900 · L. 159.900 · L. 149.900 · L. 149.900 · L. 129.900 · L. 129.900 · L. 129.900 · L. 109.900 · L. 129.900 · L. 69.900 · L. 119.900 · L. 119.900 · L. 149.900 · L. 139.900

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titolo	Prezzo	
ADDAMS FAMILY	109.000	(E)
ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	99.900	(E)
ANIMANIACS	119.000	(E)
BASS MASTER CLASSIC	139.000	(U)
BATMAN & ROBIN	159.000	(E)
BATMAN FOREVER	129.000	(E)
BATMAN IL RITORNO	99.000	(E)
BATTLETOADS + STARWING	79.900	(E)
BIKER & MICE FROM MARS	129.000	(E)
BLACK HAWK	59.900	(E)
BOOGERMAN	139.900	(E)
BRAINES	59.900	(E)
BRANDISH	109.000	(U)
BREATH OF FIRE	149.000	(U)
BRETT HULL HOCKEY 1995	129.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49.900	(E)
BUBSY 2	119.000	(U)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	79.900	(E)
CANNON FODDER	89.000	(E)
CAPITAN AMERICA	69.900	(E)
CAPITAN COMMANDO	129.900	(U)
CARRIER ACES	129.900	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	79.900	(E)
CASTLEVANIA 2 - VAMPIRE	139.000	(E)
CHAOS ENGINE	69.900	(E)
CHESSMASTER	59.900	(E)
CHRONO TRIGGER	169.000	(U)
CLAY FIGHTER 2	59.900	(E)
CLAY FIGHTER 2 TOURNAMENT EDITION	79.900	(U)
CLAYMATES	89.900	(E)
COOL SPOT	59.900	(E)
DAFFY DUCK	69.000	(E)
DEMOLITION MAN	139.000	(E)
DEMON'S CREST	69.900	(E)
DIDDY'S KONG QUEST (DKC II)	159.000	(E)
DINO DINI'S SOCCER	69.900	(E)
DIRT RACER	109.000	(E)
DONKEY KONG COUNTRY	139.000	(E)
DOOM	149.000	(E)
DRACULA	79.900	(E)
EARTH BOUND	139.900	(U)
EARTH WORM JIM 2	159.900	(E)
EMPIRE STRIKE BACK	99.900	(E)
FATAL FURY SPECIAL	159.000	(E)
FEVER PITCH	129.000	(E)
FIEVEL GOES WEST	59.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	79.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96	129.000	(E)
FIGHTER'S HISTORY	149.000	(U)
FINAL FANTASY 3	159.000	(U)
FIREMAN	129.000	(E)
FLASHBACK	59.900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	99.900	(E)
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	139.900	(E)
FRANKENSTEIN - VECCHIA VERSIONE -	119.900	(U)
FUN & GAMES	123.000	(E)
GALACTIC PINBALL	89.900	(E)
GENGHIS KHAN 2	129.000	(U)
GHOUL PATROL	59.900	(E)
GOOFY TROOPS **PIPPO**	59.900	(E)
GP1 PART 2	89.900	(U)
HAGANE	95.000	(E)
HEAD ON SOCCER	119.000	(U)
HURRICANES	49.900	(E)
ILLUSION OF GAIA	109.000	(E)
INDIANA JONES GREATEST ADVENTURE	79.900	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	119.000	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	109.900	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	149.900	(E)
ITCHY & SCRATCHY	129.000	(E)
IZZY'S QUEST	129.900	(E)
JACK NIKLAUS GOLF	69.900	(E)
JELLY BOY	79.900	(E)
JOHN MADDEN 95	89.900	(E)
JOHN MADDEN 96	139.000	(E)
JUDGE DREDD	109.000	(E)
JUNGLE STRIKE	119.900	(E)
JURASSIC PARK	59.900	(E)
JUSTICE LEAGUE	145.000	(E)
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.900	(E)
KILLER INSTINCT	159.000	(E)
KING ARTHUR	129.000	(U)
KING OF DRAGONS	139.000	(U)
KIRBY'S DREAM COURSE	89.900	(E)
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	139.900	(U)
LEMMINGS II	129.000	(E)
LOONEY TUNES BASKETBALL	149.000	(U)
LORD OF THE RINGS	59.900	(E)
MAGIC SWORD	59.900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109.900	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	59.000	(E)
MECHWARRIOR	89.900	(E)
MECHWARRIOR 3050	139.000	(U)
MEGA MAN 7	135.000	(U)
MEGA MAN X 2	129.900	(E)
METAL WARRIORS	109.000	(U)
MICHAEL JORDAN BASKET	49.900	(E)
MICKEY & MINNIE	119.900	(E)
MICKEY MANIA	69.000	(E)
MICROMACHINES	79.900	(E)
MORTAL KOMBAT	59.900	(E)
MORTAL KOMBAT 2	99.900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	129.000	(E)
MYSTICAL NINJA	119.000	(E)
NBA GIVE N'GO	149.900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.900	(E)
NBA LIVE 95	139.900	(E)
NBA LIVE 96	129.900	(E)
NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2	TEL.	
NFL QUARTERBACK CLUB	149.900	(E)
NHL HOCKEY 95	89.900	(E)
NHL HOCKEY 96	129.000	(E)
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	79.900	(E)
NINJA GAIDEN TRILOGY	139.000	(U)
NOSFERATU	149.000	(U)
OGRE BATTLE	159.900	(U)
OPERATION STARFISH	129.900	(E)
OPERATION THUNDERBOLT	139.000	(U)
OUT TO LUNCH	89.000	(E)
PAGEMASTER	69.900	(E)
PARODIUS	69.000	(E)
PGA TOUR GOLF	119.000	(U)
PHANTOM 2040	129.000	(U)
PINBALL FANTASY	79.900	(E)
POCKY & ROCKY 2	109.000	(E)
POP'N TWINBEE 2 - RAINBOW BELL ADV.	59.900	(E)
PORKY PIG HAUNTED HOUSE	129.000	(E)
POWER INSTINCT	129.000	(U)
POWER RANGERS	149.000	(E)
POWER RANGERS - FIGHTING EDITION	139.000	(U)
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	139.900	(U)
POWERDRIVE	79.000	(E)
PUTTY SQUAD	119.000	(E)
PUZZLE BOBBLE	119.900	(E)
RED ALARM	89.900	(E)
REN & STIMPY	59.900	(E)
RETURN OF THE JEDI (STAR WARS 3)	69.900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	59.900	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	59.900	(E)
SAMURAI SHODOWN	109.000	(U)
SECRET OF EVERMORE	159.000	(U)
SECRET OF MANA	99.900	(E)
SECRET OF THE STARS	135.000	(U)
SIDE POCKET - BILIARDO -	89.900	(E)
SOCCER SHOTOUT	129.900	(E)
SONIC THE BLASTMAN 2	129.000	(J)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	129.000	(E)
SPEEDY GONZALES	119.000	(U)
SPIDERMAN & X-MEN	89.000	(E)
STAR TREK - DEEP SPACE 9	119.000	(U)
STAR TREK - NEXT GENERATION -	159.900	(U)
STAR TREK - STARFLEET ACADEMY -	89.900	(E)
STARGATE	109.000	(E)
STARWING	59.900	(E)
STERLING SHARP	139.000	(U)
STREET FIGHTER 2 TURBO	59.000	(E)
STREET HOCKEY 95	89.900	(U)
STREET RACER	129.000	(E)
STRIKER 2	79.900	(E)
STUNT RACE FX	59.900	(E)
SUNSET RIDERS	79.000	(E)
SUPER BOMBERMAN 2	69.900	(E)
SUPER BOMBERMAN 3	129.900	(E)
SUPER DROPZONE	119.000	(E)
SUPER MARIO ALL STARS	79.900	(E)
SUPER MARIO KART	109.900	(E)
SUPER METROID	59.900	(E)
SUPER METROID + ZELDA	129.000	(E)
SUPER PUNCH OUT	119.000	(E)
SUPER RBI BASEBALL	119.900	(U)
SUPER STREET FIGHTER 2	99.900	(E)
SUPER TURRICAN 2	119.900	(E)
SWAT KATS	119.000	(U)
SYNDICATE	49.900	(E)
TECMO SUPER BOWL III	139.000	(U)
TELEROBOXER	89.900	(E)
TETRIS & DR MARIO	109.000	(E)
TETRIS 2	89.900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49.900	(E)
THE MASK : THE ORIGIN	119.900	(E)
THE TICK	49.900	(U)
THEME PARK	109.000	(E)
TIN STAR	69.900	(U)
TINY TOONS	59.000	(E)
TINY TOONS 2 - WACKY WILD SPORTS	109.900	(E)
TOP GEAR 3000	129.000	(U)
TOTAL CARNAGE	59.900	(E)
TROY AIKMAN FOOTBALL	49.900	(E)
TRUE LIES	119.900	(E)
TURBO TOONS	89.000	(E)
UNIRALLY	119.900	(E)
URBAN STRIKE	119.900	(E)
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	139.000	(E)
VIRTUAL SOCCER	49.900	(E)
VORTEX	149.000	(U)
WARIO WOODS	89.900	(E)
WATERWORLD	159.000	(E)
WEAPONLORD	119.900	(E)
WILD GUNS	129.000	(U)
WILD SNAKES	69.900	(U)
WINGS 2 - BLAZING SKIES	59.900	(E)
WOLFENSTEIN 3D	97.000	(U)
WOLVERINE	119.000	(E)
WORLD CUP STRIKER	89.000	(E)
WORLD HEROES 2	139.000	(U)
WORLD MASTER GOLF	119.900	(E)
WORMS	159.900	(E)
WWF RAW	89.900	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	59.900	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	149.900	(E)
YOGI BEAR	79.900	(E)
YOSHI'S ISLAND (S.MARIO WORLD 2)	139.000	(E)
YOUNG MERLIN	69.900	(E)
ZELDA 3	59.900	(E)
ZERO KAMIKAZE	149.000	(U)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	59.000	(E)
ZOOP	109.000	(U)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

GAME BOY (Nintendo)

Titolo	Prezzo
ADVENTURE OF LOLO	59.000
ASTEROID + MISSION COMMAND	59.900
BATMAN FOREVER	59.900
BLUES BROTHERS 2	69.900
BOMBERMAN	79.900
CENTIPEDE - MILLIPEDE	59.900
DEFENDER /JOUSTICE	59.900
DONKEY KONG LAND	69.900
DR MARIO	49.900
EARTH WORM JIM	69.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96	69.900
GALAGA / GALAXIAN	59.900
J.LEAGUE SOCCER STRIKER	59.000
JOHN MADDEN 96	59.900
KILLER INSTINCT	79.900
MEGA MAN 4	69.900
METAL MASTER	69.900
MICKEY MOUSE 5	69.000
MISSILE COMMAND	65.000
MORTAL KOMBAT 2	59.900
MORTAL KOMBAT 3	69.900
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	59.900
NBA LIVE 96	69.900
PAC PANIC	69.900
PACMAN	49.000
PINBALL DELUXE	79.900
PINBALL MANIA	69.900
POWER RANGERS 2 - THE MOVIE	69.000
PREISTORIK MAN	69.900
PRIMAL RAGE	79.000
RETURN OF THE JEDI (STAR WARS 3)	59.900
SPIDERMAN & X-MEN	39.900
STARGATE	49.900
STREET FIGHTER 2	69.000
SUPER MARIO LAND 1	39.900
TARZAN - LORD OF THE JUNGLE -	69.900
TETRIS	39.900
WATERWORLD	79.000
WORLD HEROES 2 JET	69.900
WORMS	89.900
ZOOP	69.000

L. 69.900 · L. 69.900 · L. 79.900 · L. 59.900 · L. 79.900 · L. 79.900 · L. 79.900 · L. 79.900

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

INTERNET E-MAIL QUEEN@FILEITA.IT

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario continuato 9:00/19:30 anche festivi

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

GP — I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

titolo programma	sistema	prezzo
☐		
☐ SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE		L. 12.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 19.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 29.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100154
Fax: 02/ 33104726

SEDE DELLA REDASIUN

La Redazione risponde al numero 02/ 33100154 tutti i giorni dalle 15 alle 16 per informazioni generali e il giovedì dalle 17 alle 19 per gli Help.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66106513

MEGA DIRETTORE INDISPENSABILE

Riccardo "Rical" Albini **(ralbini@linux.infosquare.it)**

GARANTE DI PRODUZIONE

Alberto "AlKross" Rossetti
(alkross@linux.infosquare.it)

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta "Buon Natale" Torrani

COLLABORATRICI DI REDAZIONE

Franca "U.S.A." Badioli, Serena "Janet" Rubini

CAPO RIADATTATORE

Giorgio "MI dissocio" Baratto
(random@bbs.infosquare.it)

LA RED/AZIONE

Andrea "Anch'io" Minini Saldini **(cedric@io.com)**, Alex "Io pure" Pasetto **(dupont@linux.infosquare.it)**, Tiziano "Concordo" Toniutti **(apecar@linux.infosquare.it)**, Claudio "Non c'entro" Tradardi **(trust@bbs.infosquare.it)**, Carlo "Io non lo so, io piango e basta" Barone **(cbarone@linux.infosquare.it)**

INCOLLA-BORATORI

Paolo "Capo Redattore" Cupola, Max "Cartucce" Sacchi, Marco "Single" Rana **(mrana@inrete.it)**, Nicolas "Nicolasan" Di Costanzo, Davide "Ghost" Soliani, Antonio "Adieu" Micciulli, Paolo "Telecom" Verri **(gremo@bbs.infosquare.it)**, , Giorgio "Rivista" Raimondi, Yuri "Boccia" Abietti, Gualtiero "Yah" Cannarsi

GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, King, Han Solo, Zio Eufemio, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit,Wardancer, Chicca, Lucio

MASSIMO RISPETTO A:

GREENPEACE, Troleblues, Gli Arivo, 'A gialla, Purificazion, Elisabetta, Kuscino, Wood Elf

ART DISTORTOR

Marumba "Adesso lo facciamo" Orrù

IMPAGINAZIONE ASTROFISICA

Roberta "Maurizio" Asmeri, Gian Vittorio "Taxi" Cutri, Sara "Zeta" Fort

FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (MI)

STAMPA

Valprint s.r.l. via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

ARRETRATI e ABBONAMENTI

Arretrati: Lire 12.000 Abbonamento annuale Lire 55.000. Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO - Tel. 02/33100413

GAME power

SOMMARIO 46

LA COPERTINA

LA DATA È STATA FISSATA. DAL 21 APRILE INIZIA LA NUOVA ERA DEI 64 BIT E LA NINTENDO SCENDE FINALMENTE IN CAMPO

"LE GRANDI CITTÀ ANDREBBERO CANCELLATE DALLA SUPERFICIE DELLA TERRA."

O. VON BISMARCK

Help

GLI HELP SI RINNOVANO IN OCCASIONE DEL NUOVO ANNO E PORTANO IN REGALO LE PRIME MAPPE DI RAYMAN E LA SOLUZIONE DI DISCWORLD PER PLAYSTATION

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

PAG. 6

ATTENZIONE! PERICOLO DI MORTE. PRIMA DI INIZIARE A LEGGERE, SI PREGA DI METTERE IL CASCO

NOMAD

PAG. 48

VALE LA PENA DI SPENDERE 500 MILA LIRE PER UN MEGADRIVE PORTATILE?

BOTTA E RISPOSTA blues

PAG. 12

SALUTI E BACI IN UNA CALDA PAGINETTA INVERNALE FIRMATA APECAR

MANX TT

PAG. 30

IL NOSTRO INVIATO IN GIAPPONE CI SVELA I SEGRETI DEL TEAM AM3 E DELL'ULTIMO COIN-OP SEGA

VIRTUA COP

PAG. 84

QUESTA È SOLO LA PUNTA DELL'ICEBERG CHIAMATO SATURN

GAME BOY

MEGA DRIVE

SUPER NES

3DO

SATURN

PLAYSTATION

L'APPOSTA

Randagi, ci piacete. Ondivaghi, sprezzanti dei videogiochi televisivi col telefono a toni e degli abbacchi carnivori che tentano disperatamente di mordervi i lombi. Tutti i buchi che hanno solo stretti e la morale non ci passa. Fuggite finché siete in tempo. Non stanno guardando, approfittatene. Sappiatevi muovere: abolite le parole e tornate, anticipando tutti, ai suoni primari non strutturati. Fatemi fare una Apposta di fonemi, onomatopee e urla disumane. Sappiate urticare e scorticare. Abbrutitevi con barba (i mascoli) e peli superflui (le buzziche), evitate accuratamente di farvi miracolare, estraniatevi voi prima che vi facciano alienare a mazzate. Non vi fate ammazzare i sentimenti a mannaiate, non fatevi ingrippare nel ruolo sociale, scrofate tutti i canditi che volete ma per favore non fate massa, non vi fate incastrare, non vi fate confondere: è ancora una volta Natale. Sappiamo che è come sparare sulla Croce Rossa, ma dato che ormai le ire della Stampa Seria le abbiamo subite, speriamo davvero che venga a piovere forte.

Apecar

L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra

STEREOFILIA

Cari voi,
sono una ragazza di 17 anni e vi scrivo solo per dirvi una cosa. Siete fortunati se il 98% dei lettori della vostra rivista è composto da persone di sesso maschile perché, non so voi, ma io preferisco di gran lunga le "stupide domande enigmatiche" riguardanti i videogiochi dei vostri lettori, alle schifose lettere delle poche lettrici finora pubblicate (n.44). Leggo Game Power perché mio fratello lo va a comprare ogni mese per assicurarsi la sua cartuccia nuova per il Sega che per lui è importantissima (la famosa "dose", NdR), giustissimo, ognuno sa cos'è bene per sé stesso. Sinceramente, io non sono un'appassionata, ma trovo una partitina a *Street Fighter* ogni tanto molto interessante e piacevole. Non ne faccio una questione di vita o di morte se quando uso Ryu non so fare lo Shoryuken, ma non mi permetto di giudicare o criticare chi, al contrario, lo trova essenziale. Io leggo Dylan Dog, apprezzo i Manga anche se non li compro e infine la mia vita, per gran parte, è assorbita dai Take That perché detengo uno dei fans club italiani. Allora, Daniela "Rex" Faralli, a quale categoria appartengo? E a quale appartieni tu? Forse a quella degli avvoltoi, cioè le oche deficienti che in più non si sanno fare gli affari loro criticando ciò che non capiscono e facendo di tutta l'erba un fascio? Chi credi di essere? Chiedo scusa alla redazione e so che non verrò pubblicata in quanto ciò che scrivo non è attinente coi videogiochi e roba simile, ma non potete pensare di pubblicare "certe" missive senza suscitare indignazione da chi desidera leggere una rivista che paga 6000 lire senza vedere sputtanati i propri gusti e le proprie idee.

Alessandra Aledda, Novara

Ma porca miseria, ma perché non lasciate mai i benedetti numeri di telefono, che a dei redattori dalla tumultuosa vita sentimentale farebbero di un comodo quasi indispensabile. Se poi temete che questi input cadano nelle mani della redazzaglia volgare e incolta del piano di sopra, non disperate più: le lettere non vengono filtrate, state tranquille, state tranquille. Al limite il colapasta viene adoperato in uscita, segando le lettere troppo lettere e poco letteroidi che fortunatamente continuano ad arrivare. Ormai mi consolano solo Rob Halford e l'altro luminante faro delle mie notti frullate, Luna Tonda e la sua carriola di nomi (tra l'altro, continua a non farsi vivo: te sei giocato un bel demotape aggratise e con gli omaggi della ditta, è ora che tu lo sappia). Mi piacerebbe farvele leggere in versione integrale così vengono le crisi di coscienza pure a voi, si sa mai che tutto sfoci in una sapida massa orgiastica. È Natale, parliam d'altro. Parliamo del fatto che ci tengo particolarmente a risponderti e che probabilmente davanti a una qualsiasi lettera di Luna Tonda, tu come un'altra qualsiasi fan dei Take That (e non te li chiamo Take Death solo per non fare pubblicità all'attuale hit dei postacci romani), sarebbe di sconcerto totale. Ammesso che i loro gusti si fermino ai Take That e non vadano a lambire anche confini parecchio, parecchio più distanti. Mica per inferiorità o superiorità dei concetti, no no. Semmai per la diversità e, in generale, la generosa e obbligatoria sincerità che c'è dentro. Non so neanche, e qui mi intristisco, se quello sconcerto di cui sopra possa portare a farsi due calcoli e a pensare che oltre al mondo che vedi e di cui credi di far parte, ce ne sono tanti piccoli, poco ufficiali e affatto niente male. E non sono tutti, fortunatamente, dei "fantastico mondo di", alla cui frontiera campeggia sempre il cartello "Dai, entra anche tu!". Forse girare su Internet può fare anche bene, e non è troppo un palliativo. Vai nel Net Search e inserisci una richiesta a caso: la prima volta sarà pure "take that" e va bene, la mia prima è stata "uncle tupelo" per le tue stesse ragioni d'onor pentagrammato, ma poi facendo brainstorming con un po' di gente chiusa davanti al comp, abbiamo trovato sulla rete cose e argomenti piuttosto evanescenti davanti al calendario, agli orari, al tempo e ai 33 centilitri che quando finiscono butti la lattina e te ne

Andrea Meneghin

Thomas Dell'Agnello

Fabrizio Esposito

Federico M.

compri un'altra. Io, sentimi bene, non ho niente contro i Ti-Ti, e mi fa piacere che una che li apprezza (o sopporti?) mi scriva. Anzi, uau, un successone, un colpaccio, se mi consenti. Non ho niente contro anche perché, lo ammetto, di loro e di quello che fanno non me ne frega niente. O per lo meno: di quello che dicono, nulla mi arriva. La frequenza è un'altra. Migliore, peggiore, ce ne si può sbattere: è la mia. Magari vedi, tu pensi di essere sulla frequenza dei Take That e non sulla mia o di chiunque altro, poi magari un giorno parliamo e ci troviamo bene. E c'è una bella motosegata alla Doom tra le opinioni e i giudizi: a me lo Shoryuken mi viene una volta su trenta, ma se qualcuno mi fa notare che sono una pippa va benissimo, se uno mi giudica una pippa ci posso anche rimanere male. Non per il giudizio, ma per chi l'ha formulato. E sempre per quanto me ne freghi, è ovvio. Ma poi: mi duole ammetterlo, ma mi sa che c'ha ragione Bono Vox quando canta "there is a time for East 17". Speriamo solo che non duri molto, che si cambi per qualcosa di meglio. O di peggio, è assolutamente indifferente. Basta che ci vai da sola e non ti ci porti nessuno di peso. Si chiama, in un certo senso, dignità. La stessa che cerchi tu tentando di ritrovarti nei cinque mancuniani miliardari e la stessa che cerca Daniela "Rex" Faralli, constatando che buona parte di quello che ha intorno non le appartiene. La stessa che cerco io tendando di risponderti senza supponenza o paternalismi. Poi ovviamente, limitare la cosa qui non avrebbe senso.
E ancora. Le risposte alle "stupide domande enigmatiche" che ti piacciono tanto cerchiamo di fornirle in una rubrica a parte. Nell'Apposta, è una scelta mia e me ne assumo oneri e onori, preferisco che si parli, si dialoghi, si blandisca, si insulti. Anche quella che scrivo ora non è l'Ultima Parola (quella sta su Zeta - promo promo promo) e se cerchi risposte e solo risposte, che ti diano un paio di certezze oltre a quelle sul gioco da comprare, probabilmente hai sbagliato rivista. Anzi, ci piace da matti farvi venire i dubbi. Dubbi presuntuosissimi, che magari aprono squarci che manco ti immagini, e che fanno pure male. Sono contento se alla fine di queste righe deciderai se chi ti risponde e la gente che scrive meritano o meno la tua attenzione. Pertanto gli articoli sono sempre firmati (e per questo non mi piacciono le lettere totalmente anonime), le cui conseguenze si pagano, anche in termini di copie vendute o di pagine pubblicitarie rifiutate (detto per inciso, anche la IV di copertina del mese scorso faceva abbastanza pietà, non ci sono problemi ad ammetterlo, ma qui in redazione siamo in minoranza). Avere a 17 anni la vita assorbita dai Take That è una scelta personalissima (pensa che Random alla tua età sclerava per Concato e i Duran Duran!), ma che mi riservo di ritenere assolutamente normale. A 17 anni che vuoi fare? Che vuoi fare davvero? Combattere convinta per una tua cultura? È ancora presto, non sai neanche qual è la tua cultura. Io a 21 non so ancora quale sia la mia: odiavo la musica e i giornali, adesso scrivere e suonare mi fanno letteralmente bene alla salute. Ma è la mia musica, non quella di John Hiatt o degli Uncle Tupelo, che ho comunque nel cuore, e che hanno fatto trovare al cuore il giusto ritmo di battuta. Non hanno funto da pacemaker obbligandolo a certi tempi, mai. Allora Alessandra, trovati la tua musica e vedrai che spasso. Che spasso suonarla per chi piace o in faccia a chi vorrebbe vederti morta. Della dignità, Alessandra, non importa molto a nessuno. Nessuno pretende di insegnarti la vita, ma che scherziamo, ma a chi gli va, sebbene di "idee" dietro ai TT ne avverta poche poche. Solo che se nella tua testa i "nessuno" di cui sopra coincidono, saremo almeno d'accordo che c'è qualcosa su cui a te o al tempo toccherà lavorare.
Può anche essere che di tutta questa risposta si sia perso il punto: capita, su Game Power. E' per questo che la gente ci adora, ci bacia per strada e ci porta i figli da benedire. Tu a tanto credo che non arriverai ma almeno riscrivi, che se ne parla ancora.
P.S.: me la faresti un'iscriziioncina come socio onorario, cosi' posso

comprare il merchandise per posta a prezzo ridotto? I cappellini da baseball dei TT sono favolosi ma non ho il fegato di andarmeli a comprare on the road, e una magliettona con le facciozze di Jason, Gary, Howard e Robbie farebbe la gioia di Paolo "Gremo" Verri. Una serpe in seno, eh sì.

ER MICIONE IS BACK (della serie: ANCHE ZUCCHERO CONSIGLIA SEGA)

Ciao Ape, ti ho scritto per rispondere alla gentilissima Daniela e alla furbissima Bad Fox. Innanzitutto, sono contento di essere riuscito nel mio scopo, cioè far prendere carta e penna alle lettrici di GP, tant'è che nel numero 44 ci sono ben tre lettere del vero sesso forte, addirittura sono riuscito a scomodare la mitica Daniela Faralli (impresa nella quale se non sbaglio neanche Bad Cat era riuscito), che però è stata un po' prevenuta nei miei confronti, dimostrando di aver letto frettolosamente la mia lettera. Punto primo: la distinzione che fai tra oche e deficienti non mi è piaciuta per niente. Perché definire "bipedi" ragazze che semplicemente hanno interessi diversi dai tuoi (a parte la descrizione un po' estrema)? Le deficienti poi, la categoria nella quale ti inserisci, non penso siano contente della tua definizione, magari ce ne fossero di più di deficienti come te. Punto secondo: dici che a me non me ne importa niente se ci sono o no videogiocatrici, allora secondo te per quale motivo avrei scritto a GP (perché io sono buono, NdR), e comunque al contrario di quello che pensi non faccio parte di quella fascia di ragazzi pronti a sbavare dietro qualsiasi ragazza con un abbigliamento appariscente (KA-BOOOM, NdR). Se in una sala giochi vedo una ragazza con una mini ad altezza glutei è chiaro che cerchi di avvicinarla, ma se poi parlandoci mi rendo conto che non vale la pena perdere tempo con lei, la saluto e arrivederci e grazie (FIUUUUUUU-BOOOOM! BLAM! KA-BANG!, Ndr). Bad Fox ha scritto invece esattamente la lettera che mi aspettavo, limitandosi a risondere alle mie domande, però ha lasciato intendere che tutti quelli che scrivonoa GP per porre delle domande e/o fare confronti tra le varie console siano degli stupidi che per di più non hanno niente di meglio da fare. Secondo me invece è un modo come un altro per mantenere un filo diretto con la propria rivista preferita, per scambiare opinioni o semplicemente per vedere il proprio nome sul giornale. Per finire quando vi ho chiesto di scrivermi non l'ho fatto perché sono un marpione (come ha pensato qualcuno), ma perché realmente vorrei conoscere ragazze che hanno i miei identici gusti come Bad Fox e Daniela e poi alla fin fine dicendo che le videogiocatrici sono poche non ho sbagliato e Ape col suo 98% me l'ha confermato. Ciaooo.

Alfonso Casaletto,
C.so Umberto I, 161 85055 Picerno (PZ).

Zzzzzzzz.......uh? Eh? Che è già Natale? Ah, auguri, auguri.

P.S.: Se a te scrivono e a noi lasciano il numero non ci sono problemi, vero? Dai ciccio che scherzamo, è natale, fatte 'na risata. Tra l'altro si dice che nella notte prima dell'ultimo dell'anno, tutte le videogiocatrici d'Italia impazziscano e corrano nude per i prati innevati a caccia di stelle comete o altro. Dopo questa dritta, bonanotte. Poi dite che teniamo al Saturn o alla PS-X, e noi vogliamo bene solo a voi, stupidoni. Er...vabbé.

IL FIUME CONOSCE IL TUO NOME

Non lo so il perché di questo caro Ape, forse è proprio insito nell'uomo che fin dalla notte dei tempi ci debba essere un vincitore, un essere superiore fra tutti, e tutto debbano ruotare attorno a lui. Non è nuovo: l'uomo dalla pelle bianca si sente superiore a quello dalla pelle nera, gialla, rossa e vuole dimostrare la sua superiorità con ogni mezzo. È proprio normale allora che ci siano lotte fra i 16 e i 32 bit, fra Sony e Sega, Sega e Nintendo, come se non ci fosse posto per tutti. È indubbia la bellezza della grafica dei 32 bit, ma perché dovrei buttare il mio 16 bit? Io mi ci diverto come chi gioca con un Saturn o una PS-X. Non venitemi a dire che coi 32 bit è nato un nuovo modo di giocare, è sempre quello, è sempre lo stesso, è solo l'aspetto che è migliorato. Con l'avvento della realtà virtuale forse cambierà davvero qualcosa, ma per ora tutto questo agitarsi declamando lodi esagerate per un evolversi naturale dei 16 bit che diventano 32, poi 64, poi 128, ecc., mi sembra ridicolo. Essendo donna, solo per farti un esempio, posso dirti che una gonna la posso stringere, accorciare, allungare, allargare, ma sempre gonna rimane.

Giovanni Castellari

Sonia Crociani, Forlì.

E essendo io essenzialmente un country boy quasi redneck e tradizionalista, posso dirti che ho sempre distintamente preferito le gonne ai pantaloni. A parte la comodità nelle macchine strette su cui sorvoleremo, è proprio una questione di valore dell'oggetto in sé. Se non si rischiasse l'arresto me la metterei volentieri, gli scozzesi non sono fessi e infatti si godono l'arietta fresca. Tra l'altro, constato con magno e saggio gaudio che le lettrici di GP aumentano come le palle sull'albero di natale, peccato non poterle invitare al cenone dello Studio Vitto, ah se solo avessero lasciato il telefono, ecc, ecc.(ho un buon sistema per farvelo mettere: che ne direste se dal prossimo mese il trerote si avvalesse di un "commentatore esterno" per le risposte difficili? Sapete cosa fare). Ammetto di prevedere feste poco allegre (chi si accontenta ancora dei canditi a una certa età, eh?), ma orsù Sonia mia adorata, ammettiamo pure assieme che alla fin fine, Il modo di giocare è proprio cambiato. Non è cambiato l'approccio al gioco certamente, ma il modo di giocarlo sì. Fosse solo per il fatto di avere molte più opzioni di gioco a disposizione di quante ne avessimo noi anziani ai tempi d'oro. Quando mi mettevo davanti al c64 per giocare a Chukie Egg non mi sentivo esattamente come davanti a Loaded, e sono convinto che la differenza nell'età conti poco. Quindi, esiste una nuova generazione di videogiochi senza dubbio, ma altrettanto sicuramente è vero il concetto di divertimento non ha subito mutamenti nei secola seculorum. Ma varrebbe la pena di ricordare che essendo tutto oggi molto molto più esplicito ed evoluto, una parte della nebbiona affascinante s'è persa, e per tanti versi c'è da usare molta meno fantasia coi giochi di oggi. In generale tutto quello che vorreste è selezionabile o dipende dalla potenza della macchina, e a spremere i chip fino all'inguine è rimasta la sola Nintendo, e neanche tutta. I giochi di oggi fanno vedere tutto, i programmatori sono costretti a esibirsi, i team di sviluppo ingrassano perché c'è più roba da mettere dentro e da far vedere. Più si vede e meglio

LA MATEMATICA PER TUTTI (E NESSUNO)

Ecco a voi, per cortese cessione della ditta Matteo Franio & Stefano Calvi, la proporzione di Natale a uso e consumo della famiglia italiana.

32X : MCD = Virtual Boy : Jaguar

Come già dichiarato in precedenza il voto fisso con frequenza invariabile del trerote in matematica era 3 senza continua manco con i codici. Il resto della redazione sta rispolverando il Ferrauto nel tentativo di decifrare.

è, al contrario delle gonne (ci piace immaginare, a noi uomini raffinati). Ricordiamoci sempre che ogni joypad nuovo che esce ha almeno un bottone in più di quello vecchio. Come vale la pena di tenere a mente che al massimo i 32 bit hanno aggiunto un paio di dimensioni al gioco, non al giocatore.

HEROES DEL SILICIO

Spett.le redazione di Game Power,
chi vi scrive è un ragazzo di 18 anni, possessore di Saturn e PS-X. Vorrei esprimere le mie idee su uno degli argomenti più discussi di quest'ultimo periodo, ossia sul conflitto tra Saturn e PS-X. Preciso soprattutto di non aver preferenze tra le due console. Pur avendo entrambi i sistemi, non ritengo giusta la politica intrapresa da lacuni redattori nei confronti del Saturn. Innanzitutto vorrei controbattere l'articolo di Random pubblicato sul n.44 a pagina 15, articolo che vuole solo giustificare stupidamente una presa di posizione che nei mesi scorsi la rivista ha avuto nei conforonti della Playstation. Tutto l'articolo è una vera ciofeca, ed è un insulto a tutti quelli che hanno comprato un Saturn e che leggono la vostra rivista. Il fatto che in Italia (e non solo) la PS-X stia vendendo meglio non vuol dire che la prima macchina sia superiore alla seconda. Forse Random ignora le leggi del mercato e il prezzo ufficiale del Saturn che soprattutto in Italia è davvero sbalorditivo. Ma diciamoci la verità, le due macchine sono più o meno sullo stesso piano, più di quanto lo siano macchine come Super Nintendo e Megadrive. Personalmente mi sono divertito allo stesso modo su entrambi i sistemi. Voi avete l'obbligo e il dovere di essere imparziali, poiché il vostro compito dovrebbe essere quello di presentarci dei prodotti nel modo più razionale possibile. A noi lettori spetta il compito di giudicare e scegliere il prodotto che più ci interessa e più ci piace, e poi il PS-X non ha bisogno di appoggi per vendere. Comunque sia, negli ultimi numeri del favoloso GP ho notato una certa presa di coscienza da parte dei redattori come Orwell 2000 che inizialmente sembravano davvero ostinati verso la console Sega. Colgo l'occasione per salutare tutta la reda di GP, la rivista di videogiochi più amata dagli italiani (e poco dalle italiane, vedi sopra, NdR).

Ps.: Apecar tu cosa ne pensi?

Nicola Cuorro

Sega Rally sta punendo Giorgio "Random" Baratto come meglio merita, umiliandolo nella coscienza e nella morale. E pare che Virtua Fighter II redimerà gli ultimi irriducibili scettici. Il problema di Random è che, essendo un caporedattore, è dichiaratamente vittima della sindrome cosiddetta "da occhio lungo". Se tu come lui avessi presenziato a tutti i convegni, le fiere e i buffet di settore degli ultimi due anni, avresti scritto più o meno le stesse cose. Ci sono giornali e riviste, anche in questo campo, che stanno a guardare quello che succede invece di parlarvene, per motivi di convenienza che tanto capite tutti. Ce ne sono altre che hanno la pretesa di volervi esprimere la realtà oggettiva delle cose. E la realtà oggettiva è che da subito dopo la pubblicazione di Daytona fino a prima dell'uscita di Sega Rally e Virtua Fighter II, la netta meggioranza della redazione pensava francamente che il Saturn fosse carne abbastanza morta, oltre al fatto del prezzo fuori dalle regole. Ribadisco ancora una volta che nessuno spinge la Playstation per il semplice fatto che la Sony NON CI PAGA PER FARLO. Non che se arrivassero proposte in tal senso la redazione accetterebbe, ma non si può mai parlare a nome di tutti (ad esempio io confido nella rettitudine dei redattori, ma con un bel pacco da centomila vicino la mia recensione di Ridge Racer prenderebbe un'altra piega, giuro: sono un uomo empio e avido). Se hai notato "prese di coscienza" è perché del "problema", semmai lo è stato, ne abbiamo parlato tutti assieme. Lascia perdere che eravamo ubriachi, ma ne abbiamo parlato: molte volte quello che si fa dentro un giornale non filtra fuori come lo si vorrebbe, e se davvero spingessimo qualcuno non dovremmo lottare perennemente col costo della carta e amenità del genere. La mia opinione in merito la sapete, sono convinto che le macchine vivranno e che le due Esse combatteranno a botte di megaprogetti e kolossal a 32 bit. E ci sarà da vendemmiare per tutti, e ci sarà da riempire il proprio mulino d'acqua fino a quando non finiscono i boccioni. E adesso vediamo se il baldo caporedante ha voglia di aggiungere due righe gratis...

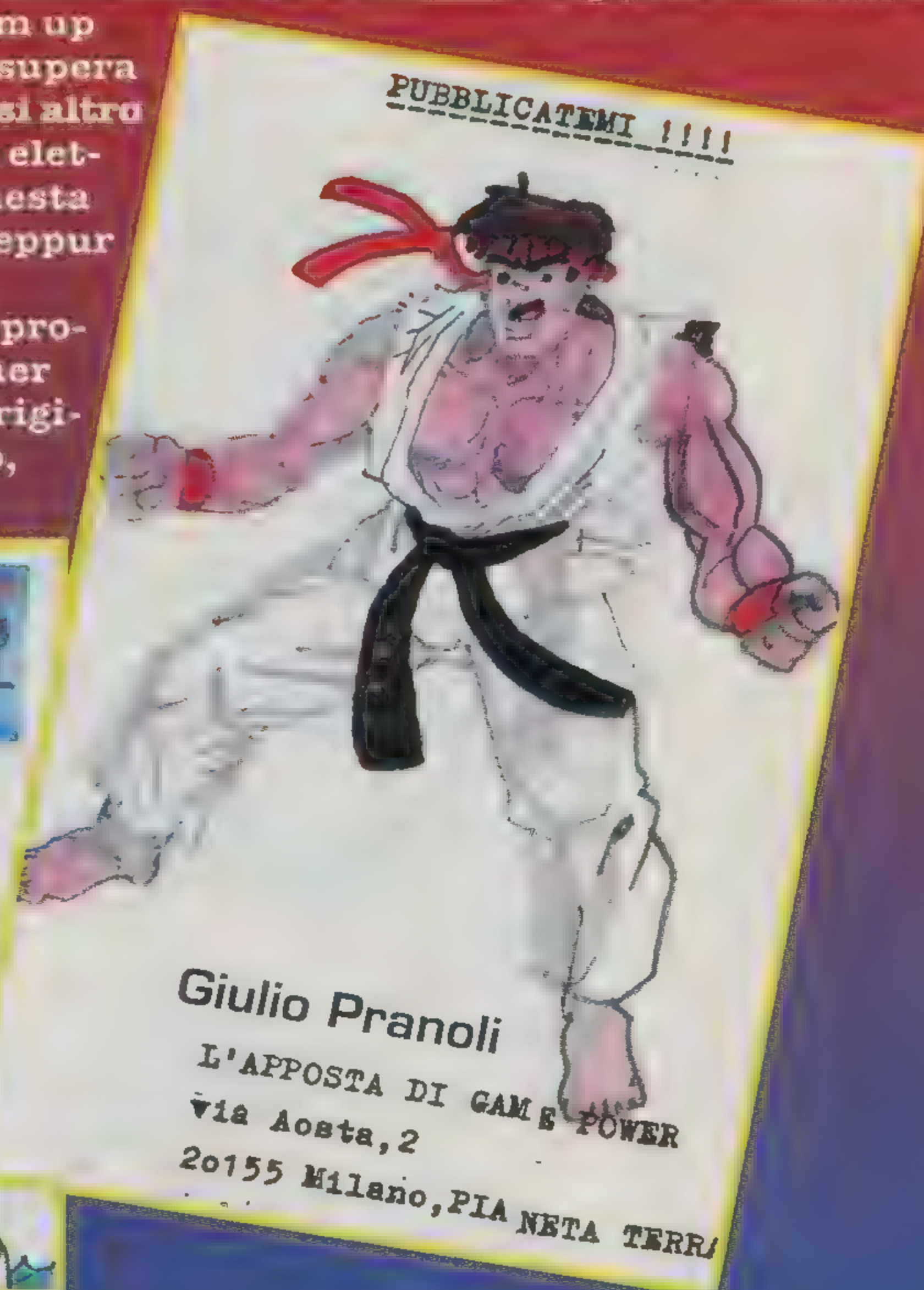
Prendo la parola perché la lettera di Nicola mi chiama direttamente in causa, l'articolo di cui tu parli intendeva semplicemente ribadire un concetto vecchio come il mondo: è il software che vende una macchina. È il software che ci fa sembrare di parte. Con l'uscita di Virtua Fighter 2, vedrai che cominceremo a chiederci perché la PSX non realizza giochi in alta risoluzione, è per questo che VF2 per Saturn si becca 96%, perché è realizzato da Dio, Daytona non lo era, il primo Virtua Fighter nemmeno. Nicola dice di divertirsi con le due console nello stesso modo. Io, prima dell'arrivo di VF2, mi divertivo di più con Tekken, cosa volete, che mi uccida? O che rimanga tra il lusco e il brusco senza prendere una posizione? Mi sembrerebbe un po' vigliacco non dire come la penso, anche a costo di venire chiamato cialtrone. D'altronde avevo già detto: "...se le vostre opinioni sono diverse dalle nostre ben vengano".

Random

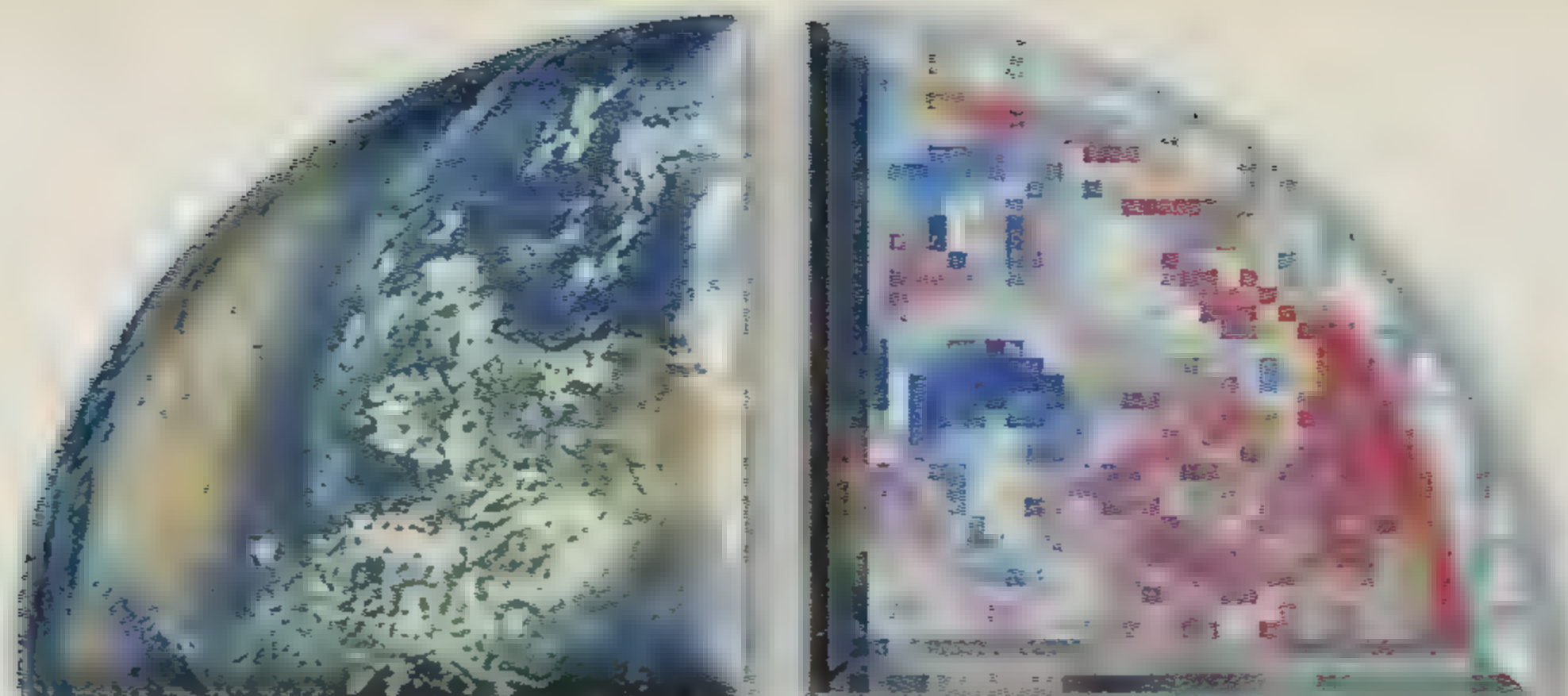
IL PROCESSORE PENTIUM DI INTEL HA IL POTERE DI RENDERE PIU' REALISTICHE LE IMMAGINI E I SUONI DEL SOFTWARE

Sin dai tempi di *Pong* e *Space Invaders*, l'industria dei videogame ha sempre tentato di raccogliere il maggior numero di consensi di pubblico soddisfacendo le mode e le tendenze del mercato, creando, modificando e talvolta ignorando generi videoludici più o meno apprezzati. I ritmi lenti e graduali di questa positiva evoluzione sono oggi stravolti dall'improvvisa escalation di un genere, dalle origini antichissime, assurto (assurdamente) a titolo di videogioco per eccellenza: il Beat' em up o picchiaduro.
Alimentata da un'orda di adolescenti tanto entusiasti quanto insaziabili, la percentuale di beat'em up prodotti negli ultimi anni supera abbondantemente qualsiasi altro genere di intrattenimento elettronico mai pubblicato. Questa "febbre di picchiaduro", seppur apparentemente innocua, rischia di distogliere abili programmatori e game designer dalla creazione di giochi originali e innovativi. Non solo,

Ludovico Barbaro

Giulio Pranoli

WORLD GAMES

NOLEGGIO E VENDITA

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51

ORARIO: 9.00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

WORLD GAMES

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI

Game Gear - 32X

Saturn - 3DO

Game Boy - Neo Geo CD

Sony - Playstation

SUPERNINTENDO

Titolo	Prezzo
3D BALLZ	99.000
ADDAMS FAMILY VALUES	109.000
AERO THE ACRO-BAT	59.000
ANIMANIACS	89.000
ARDY LIGHT FOOT	89.000
ASTERIX E OBELIX	119.000
AXELAY	49.000
BATMAN FOREVER	129.000
BIKER MICE	119.000
BREAKTHRU	59.000
BRETT HULL HOCKEY	49.000
BRUTAL	79.000
BUBSY 2	115.000
BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE	79.000
BUST A MOVE	129.000
CAPTAIN COMMANDO	99.000
CHOPLIFTER III	69.000
CHRONO TRIGGER	155.000
CLIFFHANGER	109.000
COOL WORLD	59.000
DEMOLITION MAN	119.000
DEMON'S CREST	89.000
DIDDY'S KONG QUEST	145.000
DINO DINI'S SOCCER	69.000
DIRT RACER	99.000
DONKEY KONG COUNTRY	109.000
DOOM	149.000
DRACULA	49.000
DRAGON	99.000
DRAGON BALL Z 2	109.000
DRAGON BALL Z 3	129.000
DUFFY DUCK	69.000
EARTHWORM JIM 2	145.000
F ZERO	49.000
F1 ROC 2	119.000
F1 SUPER CIRCUS	59.000
F-1 WORLD CHAMPIONSHIP	49.000
F1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION	119.000
FATAL FURY 2	99.000
FEVER PITCH SOCCER	109.000
FIEVEL GOES WEST	99.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	79.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	139.000
FLASHBACK	49.000
FULL THROTTLE	79.000
GP1 PART 2	119.000
HAGANE	99.000
HOME ALONE 2	69.000
HURRICANES	79.000
HYPER V-BALL	89.000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	89.000
ILLUSION OF TIME	109.000
INDIANA JONES	89.000
INTERNATIONAL SUP. SOCCER DELUXE	145.000
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	99.000
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	39.000
IZZY'S QUEST FOR OLYMPIC RINGS	129.000
J LEAGUE SUPER SOCCER 95	149.000
JAMES BOND JR.	39.000
JELLY BOY	69.000
JUSTICE LEAGUE TASK FORCE	119.000
KICK OFF 3	59.000
KILLER INSTINCT	139.000
LA BELLA E LA BESTIA	79.000
LAST ACTION HERO	49.000
LEGEND	79.000
LEMMINGS TRIBES 2	89.000
LETHAL ENFORCERS	69.000
MADDEN 95	99.000
MANCHESTER UNITED EUROPE	119.000
MARIO'S TIME MACHINE	89.000
MAXIMUM CARNAGE SPIDERMAN	109.000
MECHWARRIOR 3050	145.000
MEGA MAN 7	149.000
MICHAEL JORDAN CHAOS IN WINDY CITY	59.000
MICKEY MANIA	69.000
MICROMACHINES	69.000
MIGHTY MAX	89.000
MORTAL KOMBAT 3	129.000
MUSCLE BOMBER	119.000
N.B.A. GIVE'N'GO	149.000
NBA ALL STAR CHALLENGE	49.000
NBA JAM	59.000
NBA JAM T.E.	99.000
NBA LIVE 95	119.000
NBA LIVE '96	139.000
NBA SHOWDOWN	59.000
NHL 95	119.000
NHL 96	139.000
NIGEL MANSEL WORLD CHAMPIONSHIP	99.000
PAC-ATTACK	49.000
PARODIUS	69.000
PERFECT ELEVEN	129.000
PHANTOM	109.000
PIERRE LE CHEFF	79.000
PILOT WINGS	49.000
PLOK	49.000
POP'N TWIN BEE	79.000
PORKY PIG HAUNTED HOUSE	139.000
POWER DRIVE	89.000
POWER INSTINCT	99.000
PRIMAL RAGE	129.000
PRIME GOAL 2	139.000
PUSH - OVER	29.000
RABBIT RAMPAGE	59.000
RAIDEN DENSETSU	69.000
RANMA 1/2	79.000
RETURN OF DOUBLE DRAGON	39.000
RIDDICK BOWE BOXING	39.000
RISE OF THE ROBOTS	39.000
RIVAL TURF	39.000
ROAD RUNNER'S DEATH VALLEY RALLY	59.000
RYAN GIGGS SOCCER	79.000
SAILORMOON	89.000
SAMURAI SHODOWN	89.000
SECRET OF EVERMORE	149.000
SECRET OF MANA	99.000
SENSIBLE SOCCER	59.000
SHAQ- FU	69.000
SKULJAGGER	89.000
SOCCER KID	79.000
SOCCER SHOTOOUT	129.000
SPARKSTER	79.000
SPEEDY GONZALES	129.000
SPIDER MAN-X MAN	59.000
SPIDER-MAN	99.000
STAR GATE	119.000
STAR TREK DEEP SPACE NINE	139.000
STARWING	39.000
STREET HOCKEY 95	109.000
STREET RACER	99.000
STRIKER	79.000
STRIKER 2	99.000
STUNT RACE FX	79.000
SUOL BLAZER	79.000
SUPER ALESTE	49.000
SUPER BACK TO THE FUTURE II	59.000
SUPER BOMBERMAN 2	89.000
SUPER CASTELVANIA IV	49.000
SUPER CHAMPIONSHIP BOXING T.K.O.	39.000
SUPER FIRE PROWRESTLING III	75.000
SUPER FORMATION SOCCER 94	49.000
SUPER MARIO KART	65.000
SUPER MARIO WORLD	59.000
SUPER METROID	65.000
SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS	49.000
SUPER PUTTY	39.000
SUPER RETURN OF THE JEDI	89.000
SUPER STREET FIGHTER II	99.000
SUPER TENNIS	29.000
SUPER TURRICAN	119.000
SUPER VANITY	49.000
SYNDICATE	119.000
TETRIS 2	69.000
THE ADDAMS FAMILY	49.000
THE BLUES BROTHERS	39.000
THE BRAINIES	49.000
THE FLINSTONES 2	89.000
THE LION KING	119.000
THE MAGICAL QUEST	69.000
THE MASK	129.000
THE PAGEMASTER	89.000
THE PIRATES OF DARK WATER	49.000
THE ROCKETEER	49.000
THE SMURFS	115.000
THEME PARK	119.000
TINY TOON ADVENTURES	79.000
TONY MEOLA'S SIDEKICKS SOCCER	49.000
TOPOLINO MANIA	89.000
TRUE LIES	99.000
TURBO TOONS	119.000
URBAN STRIKE	139.000
VALKEN	89.000
VIRTUAL SOCCER (USATO)	49.000
VOLLEY TWIN	109.000
WARIO'S WOODS	109.000
WARLOCK	129.000
WEAPON LORD	139.000
WF SUPER WRESTLE MANIA	79.000
WILD & WACKY SPORTS	109.000
WILD GUNS	139.000
WOLVERINE	109.000
WORDTRIS	59.000
WORLD HEROES	79.000
WORLD HEROES II	99.000
WORLD LEAGUE BASKET BALL	29.000
X ZONE	39.000
X-KALIBER 2097	69.000
X-MEN	99.000
YOGI BEAR'S	99.000
YOSHI'S ISLAND	139.000
YU YU HAKUSHO II	119.000
ZELDA	65.000
ZOOL	59.000

MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
AGASSI	39.000
ALADDIN	89.000
ANDRE AGASSI TENNIS	39.000
ANOTHER WORLD	39.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	29.000
ARROW FLASH	39.000
ASTERIX AND THE POWER OF THE GODS	89.000
ATP TOUR	89.000
BAD TO THE BONE (TAZMANIA)	39.000
BALL JACKS	29.000
BARKLEY SHUT UP AND JAM (BOX)	49.000
BATMAN	39.000
BATMAN E ROBIN	109.000
BATMAN FOREVER	129.000
BATMAN RETURNS	59.000
BOOGERMAN	69.000
BUBSY II	49.000
CANNON FODDER	79.000
CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS	39.000
CASTLE OF ILLUSION	39.000
CHIKI CHIKI BOYS	29.000
COLUMNS	29.000
COMBAT CARS	49.000
COMIX ZONE	119.000
CRASH DUMMIES	69.000
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	89.000
DEMOLITION MAN	119.000
DESERT DEMOLITION	129.000
DRACULA	49.000
DRAGON	69.000
EARTHWORM JIM	99.000
ECCO THE DOLPHIN	29.000
ECCO THE DOLPHINE II	69.000
ETERNAL CHAMPION	39.000
F1 CIRCUS	59.000
F1 FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP	99.000
FATAL FURY 2	79.000
FATAL FURY BATTLE OF DESTINY	39.000
FEVER PITCH SOCCER	105.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	69.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	135.000
FOREMAN FOR REAL (BOX)	89.000
GENERATION LOST	59.000
GHOLS'N GOSTS	49.000
GOLDEN AXE II	39.000
GUNSTAR HEROES	39.000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	69.000
INDY CAR NIGEL MANSELL	79.000
INTERNATIONAL TOUR TENNIS	99.000
IZZY'S QUEST FOR OLYMPIC RINGS	119.000
JEWEL MASTER	39.000
JUDGE DREDD	99.000
JUSTICE LEAGUE TASK FORCE	109.000
KING OF THE MONSTERS I	29.000
LA RUSSA BASEBALL	39.000
LEMMINGS THE TRIDES II	79.000
LETHAL ENFORCERS	69.000
LIGHT CRUSADER	119.000
MADDEN NFL 96	135.000
MARSUPILAMI	109.000
MAXIMUM CARNAGE	69.000
MICRO MACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	69.000
MICRO MACHINES TURBO TOURNAMENT 96	119.000
MIGHTY MAX	59.000
MORTAL KOMBAT	49.000
MORTAL KOMBAT 3	119.000
MORTAL KOMBAT II	89.000
NBA ACTION '94	59.000
NBA JAM	49.000
NBA JAM T.E.	99.000
NBA LIVE 95	105.000
NBA LIVE '96	135.000
NBA SHOWDOWN	49.000
NHL '95	99.000
OUTRUN	29.000
PAC PANIC	89.000
PETE SAMPRAS TENNIS	49.000
PGA TOUR GOLF III	99.000
PINK GOES TO HOLLYWOOD	49.000
PITFALL	69.000
POWER DRIVE	69.000
PRIMAL RAGE	119.000
PROSTRIKER 2	69.000
PUGGSY	39.000
RAMPART	29.000
RANGER	49.000
ROAD RASH III	89.000
ROBOCOP VERSUS TERMINATOR	49.000
RYAN GIGGS	69.000
SAILOR MOON	79.000
SAMURAI SHODOWN	89.000
SHAQ-FU	49.000
SHINOBI III (RETURN OF THE NINJA MASTER)	59.000
SHODOW DANCER	59.000
SKITCHIN	49.000
SONIC & KNUCKLES	79.000
SONIC 3 THE HEDGEHOG	89.000
SONIC COMPILATION	109.000
SONIC I	29.000
SONIC THE HEDGEOG	19.000
SPACE HARRIER II	39.000
SPIDER-MAN X-MAN	49.000
SPLATTER HOUSE PART III	69.000
STARGATE	89.000
STRIDER	39.000
SUNSETRIDERS	69.000
SUPER HANG-ON	49.000
SUPER KICK OFF	49.000
SUPER MONACO GP	39.000
SUPER SKIDMARKS	119.000
SUPER STREET FIGHTER II	99.000
SUPER VOLLEYBALL	49.000
SWORD OF VERMILLON	29.000
SYLVESTER & TWEETY	89.000
SYNDICATE	99.000
THE FLINTSONES	49.000
THE INCREDIBILE HULK	39.000
THE LAWNMOWER MAN	59.000
THE PUNISHER	119.000
THE SIMPSONS BART'S NIGHTMARE	59.000
THE SMURPHS	99.000
THE STORY OF THOR	129.000
TINY TOONS ACME ALL-STAR	99.000
TOE JAM & EARL	59.000
TOPOLINO MANIA	79.000
TOTAL FOOTBALL	119.000
TOUGHMAN CONTEST (BOX)	99.000
TRUE LIES	89.000
TURTLES THE HYPERSTONE HEIST	39.000
ULTIMATE SOCCER	49.000
VIRTUA RACING	99.000
WARLOCK	109.000
WINTER OLIMPICS	49.000
WIZ'N'LIZ	49.000
WOLVERINE	109.000
WORLD CUP USA '94	59.000
WORLD OF ILLUSION	69.000
WORLD TOURNAMENT SOCCER	59.000
X - MEN	39.000
X - MEN 2	99.000
YOGI BEAR	89.000
YU YU HAKUSHO	59.000
ZERO TOLLERANCE	69.000
ZOOM	19.000

Vendita per corrispondenza

telefonando subito allo

0536 / 88.33.51

Spedizione tramite corriere - posta

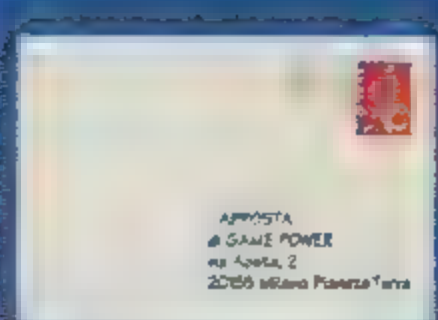
Contattateci per titoli non in listino

Importazione e distribuzione

console, accessori e videogames

originali da USA e JAP

PROGETTO GRAFICO: Man Street - Modena Tel. 36 66 26

L'APPOSTA

ma l'attenzione rivolta quasi esclusivamente a questa tipologia di giochi rischia di rallentare, se non addirittura congelare, la normale evoluzione di altri generi videoludici. Non è un caso che la grafica poligonale, oggi agevolmente fruibile grazie alle nuove console a 32 bit, abbia avuto la sua prima applicazione "di grido" in *Virtua Fighter* della Sega. A seguire *Virtua Fighter II* (la versione per Saturn è INCREDIBILE, NdR), *Toh Shin Den*, *Tekken* e *Tekken 2*, sottolineano la tendenza generale a impiegare le nuove tecnologie e idee nel perfezionamento ottuso ed esasperato del picchiaduro. Pretendere, come soluzione, che sia l'industria stessa a limitarsi nella produzione di beat'em up è chiaramente illiberale oltre che utopistico dato che, come è noto, l'orientamento del mercato non è determinato tanto dall'offerta quanto dalla domanda (si produce ciò che la gente vuole), e se nel caso dei videogiochi la domanda è beat'em up, allora beat'em up sarà l'offerta. È fuor di dubbio che tale domanda sia principalmente offerta dai gusti del giocatore medio ossia l'adolescente, e che sia lui a guidare in buona parte il mercato (non ne sono sicurissimo, NdR), ma come spiegare il motivo di tanta richiesta di generi "violenti"? Purtroppo, non essendo la psicologia adolescenziale materia dei miei studi, non posso analizzare i motivi che inducono i giovanissimi a preferire un genere videoludico a un altro ma, osservando il fenomeno svincolato dalle cause psicologiche di cui è il risultato, si può facilmente constatare addivenire a una drammatica constatazione: così' come la febbre in sé non è una malattia ma un suo sintomo, è logico intendere questa "febbre di picchiaduro" come un indizio, un segnale d'allarme di un mercato (quello dei videogame) oggi sicuramente in crisi, non produttiva ma creativa. Visto il tema trattato, puo' sembrare ormai obsoleto quanto testé scritto (in molti si sono lamentati di questa epidemia di picchiaduro), ma considerando la matrice di sofferenza e antipatia verso i picchiaduro all'origine delle passate esternazioni che ben si distingue da quella di obbiettiva preoccupazione di questa mia, risulate evidente il diverso punto di vista da cui la questione viene ora esaminata. Non si vuole, quindi, condannare i beat'em up, ma l'eccessiva attenzione a loro rivolta dall'industria del divertimento elettronico. Quest'ultima invece dovrebbe considerare il fatto che buona parte del popolo dei videogiocatori è composta da ragazzi di venti-trent'anni cresciuti a pane e videogiochi che desiderano giustamente qualcosa di più di una semplice esperienza arcade "mordi e fuggi". La convinzione generale che il videogiocatore adulto possieda unicamente un PC è decisamente errata. In passato molti veterani non hanno esitato ad affiancare al loro personal una delle nuove console a 16 bit perché capaci di offrire loro quelle esperienze puramente arcade negategli invece dalla normale produzione per computer. L'avvento dei 32 bit pone oggi le console ad un livello tecnologico e prestazionale addirittura superiore a quello dei costosissimi PC ma, paradossalmente, la produzione tipo rimane la medesima: beat'em up (ormai cloni l'uno dell'altro). I simulatori, ad esempio, restano ancora appannaggio dei PC nonostante le inferiori caratteristiche tecniche, perché? Le console sono forse solo dei costosi giocattoli per bambini viziati? Può l'appassionato di simulazioni continuare a spendere soldi per aggiornare l'hardware del proprio PC, per poi subire la fluidità e la velocità di *Toh Shin Den* & c., chimera del miglior Pentium? Una cosa è certa (e qui, concludendo, abbandono il tema originale di questa lettera per giungere a una nuova, consequenziale, drammatica deduzione), qualora la produzione videoludica per console dovesse cominciare a considerare realmente anche gli utenti più adulti, i PC tornerebbero, quasi esclusivamente, al loro antico ruolo di meri strumenti di lavoro e chissà che proprio la grande N con l'Ultra Famicom, non manifesti un'intenzione di svolta in tal senso. Io lo spero, e voi?

Marcello Cangialosi (TA)

Qualcuno ha qualcosa da aggiungere a queste interessanti e sagaci, per quanto un poco soporifere osservazioni? Si faccia vivo al solito buco postale, che con l'avvento del nuovo anno non cambierà affatto. Per quanto mi riguarda, ho mangiato sano, sono tornato alla natura e sono quasi guarito dall'influenza. Pensa che questo mese avevamo i bacilli in due (l'altro chiaramente era Random) e a causa di livelli termometrici improbabili passavamo intensi momenti al telefono a farci le vocine dolci da innamorati (estratto di conversazione tra Random e Apecar con la febbre - quella vera - a 40: "ciao pucci pucci" "Piccio piccio ciccio ciccio quando me la mandi la postuccia?" "micio micio miao micio domattina la trovi nel computeruccio uccio uccio", e via così per ore). Non c'entra molto con la lettera, ma in fondo nessuno ci ha fatto ancora gli auguri e qualcuno s'è imboscato lo spumante (cosa vera: per tenerle fresche, causa prematura morte del frigorifero, le due bottiglie di Albini Cordon Bleu erano momentaneamente parcheggiate nello sciacquone del cesso. Impronte sospette in partenza dal copriwater conducono fino alla scrivania del conte Minini Saldini nella lussuosa redazione di Zeta, e in effetti l'ultimo numero sta venendo meglio del solito). A questo punto dichiaro lo stato di vacanza e non aggiungo commenti perche' tanto questo mese ho parlato pure troppo e poi dicono che rispondere seriamente all'ultima lettera dell'anno porti una rogna terrificante. Quindi, solo un viatico d'avvento: che il pargolo vi illumini di splendore, osate coi sogni (che so: un gioco a 32 bit in bianco e nero, o somma poesia), spargete poco incenso e sniffate tutta la mirra a portata di mano. Tirate giu' dal balcone gli otto bit (adesso potete anche farlo) e imbottite di rauti il Game Gear, mirate all'Altissimo e scagliate. Dà più soddisfazione che con le pile.

Morea, Giacomo e Nietta

Ivan Cianflone

UN CHILO DI BUE E MEZZO D'ASINELLO

[illegible] tutte le altre riviste di videogiochi della penisola, abbiamo [illegible] perdere. In realtà, pensierini dei bimbi buoni (e degli adulti [illegible]

Apecar

BOTTA E RISPOSTA blues

Poche risposte questo mese, sapete com'è, l'abbacchio, il panettone che m'ha mandato Random, i gianduiotti di Pentothal, il capitone di Paddy, e poi si crea quella certa pesantezza...

PACCO FAX DI NATALE

Saluti vari ed eventuali solo per mettervi il nome sul giornale a Toma Ashiba e Luca Zanardo (thanz per il supporto, ci voleva proprio), ad Andrea Meneghin di Conegliano (una zona tristemente nota), e pure a una Signora Preside dal cognome indecifrabile che dice di aver sorpreso l'alunno Toniutti Tiziano mentre disturbava la lezione di matematica giocando col Game Boy e facendo proposte oscene alle compagne.
Il tutto su un moduletto "comunicazioni scuola-famiglia" ufficiale, come quello che usavamo noi per gli aereoplanini ultraleggeri. Risparmiare sui libretti, che servono per dribblare i giorni peggiori! Saluti pure alla cara Spina, Massimiliano Ghelfi, a naja come fante in quel di Viterbo. Che GamePolver ti lenisca il dolore, mio buon amico per fortuna non commilitone. Bone Feste anche agli scriteriati mittenti di un Apedisc inascoltabile e della foto assolutamente incontestabile del WC-Reattore del Trirauto, già appesa vicino alla coppa vera. Salutationes anche a tutti quelli che come Smarz Stung hanno scoperto degli errori negli inserti Help (li abbiamo fatti apposta), e a quelli come Giuseppe Nigro che piangono amaro per lo scarso spessore dei giochi a 32 bit. E perché non pure a Ivan Marolla, orfano di una qualsiasi rivista italiana che si occupi del PC Engine.

È sicuro che uscirà *Virtua Striker*? Quando? Come sarà la conversione? Il Saturn secondo voi può, con il nuovo sistema operativo, sviluppare giochi come *Sega Rally* e altri che non cito?

Jhonny Gremo

Dicitur, si mormora, pare che per Virtua Striker *sia assolutamente prevista una conversione su Saturn, e probabilmente lo si vedrà dopo la primavera. Se tutto va come deve andare, il gioco non deluderà le aspettative, visti* Virtua Fighter II, *e in generale tutti i nuovi titoli per il nuovo S.O. Comunque prosegui e controlla più avanti...*

Vorrei sapere 5 titoli megagalattici per Saturn che devono ancora uscire.

Federico Mori

Ti rispondo con quattro titoli già pubblicati e uno da cui si attende meraviglie. Dunque, Sega Rally, Sega Rally, Sega Rally, Sega Rally *e* Tomb Raider. *Fose era meglio dire* Virtua Fighter 2, *ma è uscito pure quello.*

Ditemi il miglior gioco di guida e picchiaduro per Saturn e Playstation.

Lorenzo

Si dice "per piacere", comunque. Sul Saturn vai sparato su (indovina) Sega Rally, *su PS-X il mio consiglio è* Ridge Racer Revolution, *ma* Demolition Derby *rimane una scelta obbligata nel frattaim.* Virtua Fighter 2 *per Saturn è il consiglio ufficiale di Game Piede, mentre i due* Tekken *sono la scelta obbligatoria sulla PS-X. Dato che hai evidentemente a disposizione un bel paccozzo di milioni, se il signore mi permette un consiglio di Natale lo direi anche: accattati un Super Nintendo con* Yoshi's Island *e vivi felice nel peccato e nello sfarzo.*

Non è che potete dirmi, parlando di NBA JAM Tournament Edition (coin-op) quali sono i codici corrispondenti ai nomi di almeno 5 personaggi che mi appresto ad elencare...

Andrea "Air Dog" Galli

Io volevo darti dei codici inventati per far durare questo numero fino a carnevale, poi lo spirito natalizio ha avuto il sopravvento. A parte tutto, non so se quelli pubblicati tempo fa funzionino sul coin op, magari no. Comunque non credo di averne altri a disposizione, devi solo sperare nell'aiuto di qualche bravo lettoraio. Tipo Giacomo e Nietta Morea o Matteo Semproli (Killer Instinct) *o Dario e Luca Chiodi, autori di una bella compilation di aiuti per* Mortal Kombat 3, *giunta nelle mie inutili mani perché sulla busta non c'era ben scritto "Game Power - Trucchi Random" vicino all'indirizzo, ma grazie comunque, anche se* MK3 *io non ce l'ho e non ce l'avrò mai. Lancio un'iniziativa: se avete trucchi e codici per i coin op che non siano* Bubble Bobble, *mandateceli subito specificando bene "Game Power - trucchi coin-op - via Aosta 2, 20155 Milano". Già vedo miliarda de miliarda di codici-fumo...*

Il Neo Geo come va in Italia in fatto di vendite? E nel mondo? Riuscirà a sopravvivere altri 2-3 anni (anche quattro magari) con Saturn e PS-X in giro? Il Neo geo può gestire bene la grafica poligonale come quelle due console?

Alessio "Mac" Cattaruzza

La fase d'oro del Neo geo è indiscutibilmente tramontata. Anche quella placcata argento è esaurita da un po' (leggi Neo Geo CD) e siamo in pieno transito nell'era similpelle. Non escono grandi cose per Neo Geo e in Italia (come nel mondo restante) le vendite sono praticamente ferme, sebbene la base di installato non sia malaccio, soprattutto al sud. Due/tre anni di vita sono decisamente una previsione ottimistica, mi dispiace, e in quanto a grafica poligonale, è meglio se prendi i pennarelli e disegni sullo schermo. I'm sorry però è così. È la vita. Mannaggia.

Perché non mi dai il numero di telefono di Daniela Farallì? Potresti anche mandarmi una sua foto...

Rob Halford

Nain. No. Niet. Non si divulgano informazioni personali, per chi mi hai preso, per le segretarie...

CIAO, SCRIVI

Proprio il giorno prima di chiudere questa rubrica, è giunta l'infelice notizia della dipartita anche troppo anticipata di Franco Bonvicini, disegnatore e fumettista, conosciuto ai più con lo pseudonimo di Bonvi. Inventore delle notissime Sturmtruppen e delle meno note (ma ugualmente geniali) Cronache dal Dopobomba, Capitan Posapiano e Nick Carter tra gli altri, Bonvi è stato e rimarrà un punto fermo per la formazione culturale (e non scherziamo) di tutta la redazione. Franco è stato investito da un'automobile alle dieci di un sabato sera qualunque, alla periferia di Bologna (probabilmente questa è una vera "tragedia del sabato sera"), ed è deceduto poco dopo all'ospedale Maggiore a soli 54 anni, costellati di successi alterni ma da una invidiabile e perentoria coerenza. Bonvi mancherà a tutti noi come e più del "puntate, mirate, fuoken!" del capitano SS e della sua Exterminazionen. Il fiero alleato Galeazzo Musolesi, siamo sicuri, lo avrà accolto facendo saltare qualche treno in paradiso. Ciao Bonvi.

Apecar e la Redazione di Game Power.

Yamauchi dice...
PARLA IL CAPO DELLA NINTENDO
Il Presidente della Nintendo conferma le proprie aspettative sull'NU64

Pag.17

La EA lascia
TEMPI DIFFICILI?
Dopo la Time Warner, anche la Electronic Arts sta vendendo le proprie quote della 3DO Company

Pag.17

3DO

LE SVOLTE DEL FUTURO MERCATO VIDEOLUDICO

L'ombra dell'Ultra 64

Siamo ormai arrivati a una vera e propria svolta nel mercato delle console, una svolta che era stata già in un certo senso annunciata dalla venuta delle prime macchine Hi-Tech. Al giorno d'oggi le vendite della PlayStation hanno raggiunto livelli inimmaginabili (praticamente mai visti prima) all'estero e, incredibilmente, anche in Italia. Le cifre a noi giunte parlano di una quantità di PSX vendute praticamente doppia rispetto al suo più diretto concorrente, il Saturn di casa SEGA, e sinceramente questo non stupisce più di tanto, soprattutto quando la qualità del software oggi disponibile sembra essere tornata agli splendori dei primi tempi (guardate *Ridge Racer Revolution* o *Tekken 2* di prossima uscita), dopo un periodo che non ha visto l'uscita dei capolavori che tutti aspettavano. Ma se la PlayStation sta affrontando uno dei momenti più rosei, il Saturn si prepara a entrarci pienanmente: i più recenti dati di vendita confermano una risalita rispetto al gioiellino di casa Sony e anche il software si sta velocemente adattando alla concorrenza. In queste stesse pagine di Game Power potete vedere come ben tre Power Game sono andati a tre attesissimi titoli per il 32 bit SEGA: *Sega Rally* ha smentito tutti coloro che pensavano in una conversione alla *Daytona* e *X-Men* ha dimostrato le capacità della macchina nella gestione del "vecchio" 2D, capace però di divertire ancora molti videogiocatori. Ma la vera sorpresa è stato sicuramente *Virtua Fighter 2* che ha, in un certo senso, posto fine all'egemonia di *Tekken* nei picchiaduro poligonali, presentandosi con una conversione pressocché perfetta. Bisogna inoltre ricordare che fino a ora la macchina della SEGA si sta praticamente reggendo sui prodotti della sua stessa casa mentre la Sony (se si eccettuano i titoli Psygnosis) sta facendo in modo che tutto il software venga prodotto da case esterne, senza quindi dare una propria impronta e una "direzione" precisa. Entrambe queste macchine dovranno però fare i conti con l'avvenimento che rappresenta la svolta di cui vi parlavo all'inizio: la presentazione dell'Ultra 64 (così si chiamera la macchina in America) allo Shoshinkai dello scorso novembre. Chi ha avuto la possibilità di vederlo, l'ha descritto come la macchina da gioco definitiva per quanto abbia potuto provare "soltanto" due titoli, *Super Mario 64* e *Kirby Ball 64* (entrambi non ancora completi); noi in prima persona abbiamo ovviamente avuto la possibilità di vedere soltanto le immagini e, bisogna ammettere, le premesse ci sono sembrate veramente ottime. Ma come è possibile esprimere un giudizio su di una console che sta suscitando una quantità assurda di attese generate dalla stessa Nintendo? La scelta della grande N può sembrare a molti strategicamente azzeccata, dal momento che gli ha consentito di creare una console tecnologicamente avanzata rispetto alle sue dirette concorrenti, ma è anche prevedibile che dovrà fare i conti con un mercato già profondamente "invaso" dalle altre macchine. Soprattutto i maggiori problemi verranno da quella fetta di utenti meno "tecnocratici" (ossia coloro che vogliono sempre la macchina più nuova, più potente e più bella) che avranno minore interesse nell'acquisto dell'Ultra 64 e che rappresentano un numero comunque più alto dei cosiddetti "esperti". I continui rimandi e il mistero che ha dunque avvolto l'uscita di questa "console rivoluzionaria" (almeno per quel che riguarda il mercato italiano) possono rivelarsi per la Nintendo un arma a doppio taglio sicuramente nei confronti di tutti coloro che amano i videogiochi ma non seguono in maniera maniacale le riviste specializzate. Comunque al di là di tutte le parole che si possono dire in un momento come questo, nulla ha maggior valore della classica frase "chi vivrà, vedrà".

• ***Air***

Super Mario Kart **è stato un grande successo su SNES; la versione per il fratello più grande non sarà certamente da meno.**

Super Mario 64 **era terminato solo al 50% ma già era in grado di dimostrare tutte le potenzialità del NU64.**

NEWS

NEWS

IL SATURN ARRIVA A 2 MILIONI DI UNITÀ

La distribuzione del Saturn in Giappone ha raggiunto i due milioni di unità. La macchina è stata originariamente lanciata sul mercato nel novembre del 1994 e, dopo aver subito alterne vicende, la super console della Sega ha avuto una nuova spinta grazie alla pubblicazione di titoli dello spessore di *Virtua Fighter 2* e *Sega Rally* che, realizzati dai programmatori interni della casa giapponese, sono riusciti a portare al massimo le prestazioni del Saturn. Le aspettative della Sega, comunque, non si fermano qui, e, lungi dall'essere soddisfatta dai risultati raggiunti, la grande S prevede di arrivare le 5 milioni di unità entro la prima parte del prossimo anno. Peccato non si possa scommettere sulle dichiarazioni dei boss delle società che regolano il nostro mercato. sai che affari!

Notizie dal MONDO

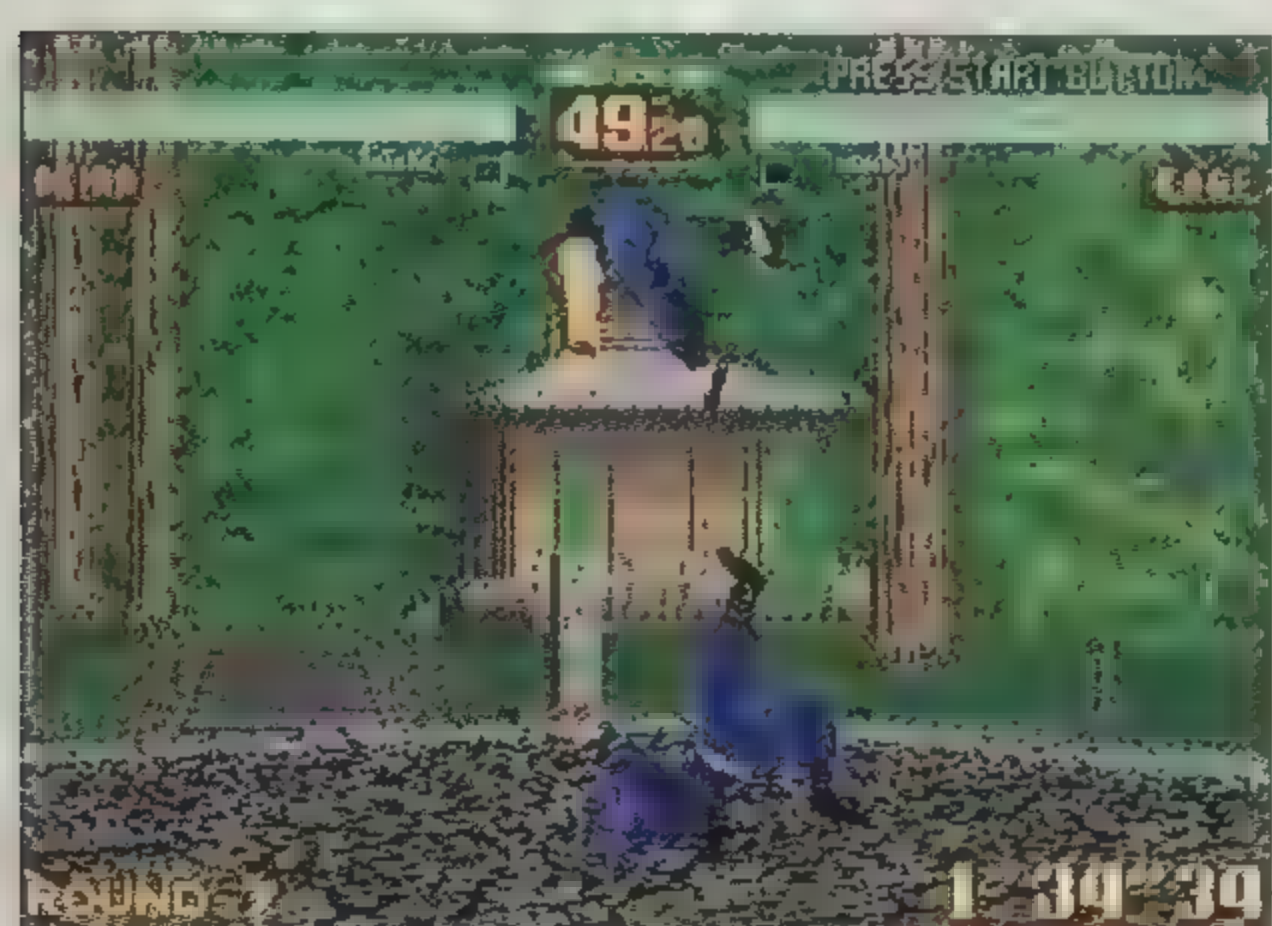
Virtua Cop **rientra tra i titoli della nuova gioventù del Saturn.**

Le capacità del Saturn era state prese con le pinze, da Gippì prima che da altri, ma la corrente dei nuovi giochi sembra smentire le critiche fatte a suo tempo.

LE VENDITE DI PSX E SATURN VANNO IN ORBITA

NATALE CON I TUOI...

L'Ultra 64 è una macchina fantastica, a questo punto non ci resta altro che aspettare, pensate di farcela?

Ormai lo sanno tutti. L'Ultra 64 perderà il Natale 1995, questo, parlando dal punto di vista del mercato giapponese, indica che le console di Sega e Sony, avranno a disposizione un altro periodo dell'anno, universalmente conosciuto come il più prolifico per quanto riguarda le vendite in ambito videogiochi, da spartirsi.
Le vendite della Play Station stanno viaggiando a gonfie vele in ogni angolo del mondo e, anche se sono ancora inferiori rispetto a quelle dalla macchina della Sony, il Saturn sta riguadagnando terreno, grazie anche a titoli di tutto rispetto quali *Virtua Fighter 2*, *Sega Rally* e *Virtua Cop*. Ora i fan della Nintendo sanno che cosa la grande "N" ha tenuto in serbo per strabiliare il mondo videoludico, ma saranno sufficienti le fantastiche capacità dell'Ultra 64 a frenare le vendite delle altre super console?
Le voci ricorrente che, a livello d'importazione ufficiale, l'NU64 potrebbe arrivare in Europa dopo il Natale 1996, sono senza dubbio preoccupanti. Il costo della macchina dovrebbe essere contenuto, quello delle cartucce molto meno, ma se il mercato italiano dovrà basarsi sull'importazione parallela i costi lieviteranno a dismisura (si parla di più di trecento mila lire per ogni titolo), altro punto negativo. A questo punto bisogna chiedersi se la mossa della Nintendo è stata azzecata. In America, i videogiochi sono il regalo più desiderato per Natale e, anche se da noi le bambole continuano a tenere botta, probabilmente in gran parte dell'Europa segue la stessa rotta. Il grande pubblico scopre le nuove console quando vengono presentate in televisione, quanto dovremo aspettare per vedere gli spot pubblicitari dell'Ultra 64? Forse la Nintendo ha perso davvero il treno?

Virtua Fighter 2 **darà nuova linfa vitale al futuro del Saturn.**

L'Ultra 64 presentato allo Shoshinkai di Tokyo. Forse la Nintendo ha aspettato troppo per immetterlo sulk mercato... o forse no?

BUONE NUOVE DALLA SEGA

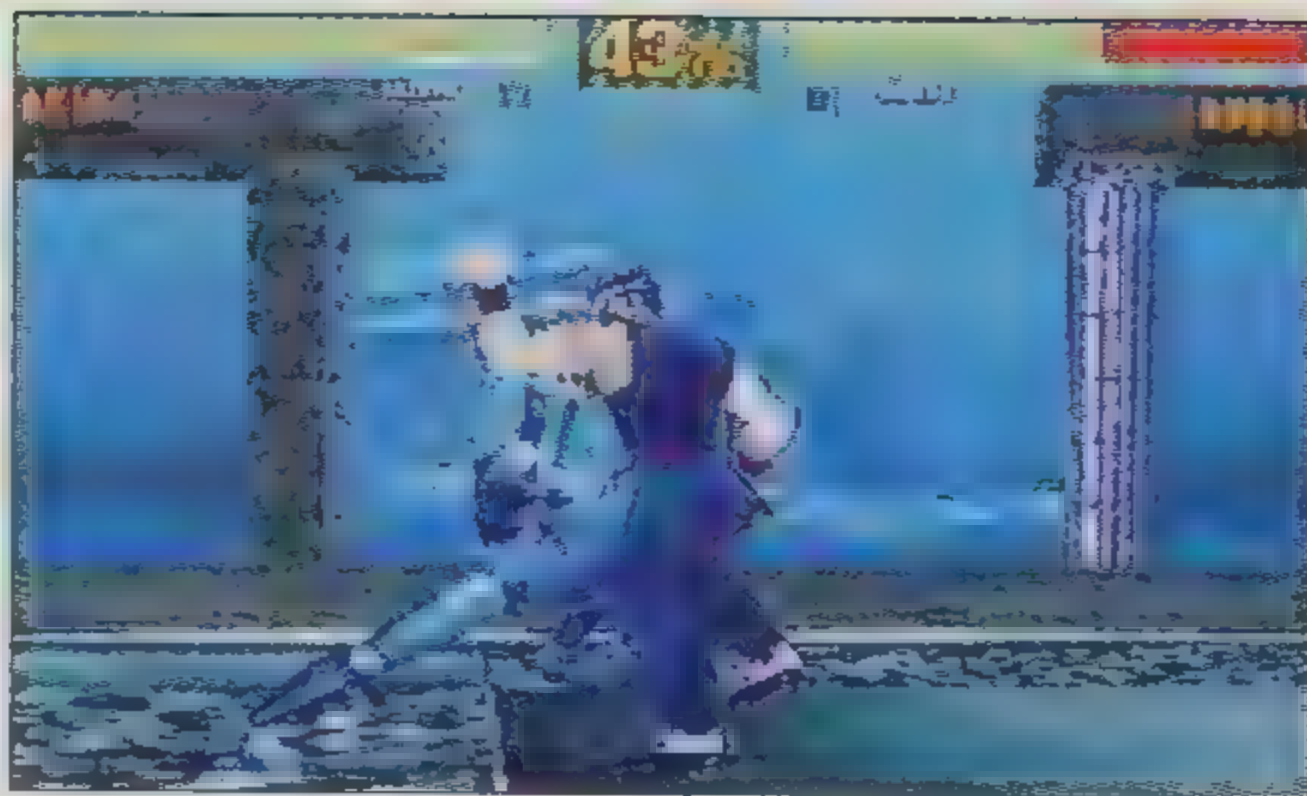
PIU' MEMORIA PER IL SATURN

Annunciata un'espansione di memoria

La Sega continua nella politica, quanto mai azzeccata, di spingere il più possibile la sua super console. Per la fine della primavera è infatti in progetto la commercializzazione di un'espansione di memoria per il Saturn. Ancora non ci è dato di sapere se questa espansione verrà venduta sotto forma di cartuccia, oppure verrà messa in vendita una nuova macchina che già incorpora la caratteristica di cui sopra, oppure se entrambe le opzioni, un upgrade e una nuova versione, verranno commercializzate, comunque sembra sicuro che l'aumento di memoria sia volto a espletare le fuzioni di comunicazione via modem, non ultimo, come abbiamo già avuto occasione di dire tempo fa, l'accesso a internet.
La commercializzazione di prodotti software che sfruttino appieno le nuove capacità del Saturn dovrebbero iniziare tra l'inizio della prossima estate e la fine del 1996.
Questa tendenza coferma la spinta, sempre più forte, che le nuove super console stanno apportando alla parificazione dei sistemi di gioco e di comunicazione, e dà un'idea della nuova lotta che dovremo attenderci tra le case che possiedono il monopolio delle console, visto che anche la Nintendo ha annunciato un sistema compatibile a Internet. Anche se la Sony ha sempre precisato che la propria console è "solo" uno strumento per giocare, è facile aspettarsi, se i progetti Sega e Nintendo dovessero avere successo, una netta inversione di tendenza.

VINCA IL MIGLIORE!

La rivista statunitense Game Player, quasi nostra omonima, ha indetto gli Award per il 1995, è ha deciso a suo insindacabile giudizio quali siano i migliori giochi di ogni categoria. Miglior gioco dell'anno: *Virtua Fighter2*. Miglior gioco per Saturn: *VF 2*. Miglior gioco per PSX: *WipeOut*. Miglior gioco per SNES: *Donkey Kong Country 2*. Miglior gioco per Mega Drive: *NHL Hockey '96*. Miglior picchiaduro: *VF 2*. Miglior RPG: *Chrono Trigger*. Miglior gioco di guida: *WipeOut*. Miglior grafica: *DKC2 & VF2*. Miglior conversione: *Tekken*. Se vi manca uno di questi titoli correte subito a comprarlo, ne vale veramente la pena.

NEWS

Stop the Press

ANCORA ULTRA 64: NON SE NE PUÒ PIÙ!

YAMAUCHI DICE...

Il presidente della Nintendo of Japan parla della propria creatura

Oltre alle affermazioni che riportiamo nello speciale sull'Ultra 64 di pagina 34, il presidente della Nintendo ha esternato altri concetti che è bene prendere in considerazione e che riguardano il futuro del mondo dei videogiochi. In fondo la Nintendo, è ancora l'assoluta padrona mondiale del mercato, quindi ogni parola emessa dal presidente di una multinazionale del genere va sempre presa con la dovuta attenzione.
Prima di tutto a confermato che, così come la Sega, è intenzione della Nintendo introdurre un terminale Internet per l'Ultra 64, che potrebbe già essere disponibile con il lancio della macchina in Giappone il prossimo aprile. Per quanto riguarda le date di commercializzazione negli Stati Uniti e in Europa, le parole di Yamauchi possono sembrare preoccupanti, almeno per noi abitanti del vecchio continente. "Abbiamo intenzione di vendere la macchina negli Stati Uniti il più presto possibile," ha detto il presidente della Nintendo "ma non abbiamo ancora deciso la data del debutto perché non è ancora stata fissata una data per la realizzazione della versione americana dei giochi."
"Per quanto riguarda l'Europa," ha aggiunto Mr. Yamauchi ;" la macchina verrà lanciata dopo il 1997." A questo punto, non sappiamo più cosa dire. Le possibilità sono due, o Mr. Yamauchi ha sbagliato, e al posto di 1997 intendeva dire 1996 (sempre tardi ma più comprensibile), oppure dobbiamo rassegnarci a essere considerati il terzo mondo del divertimento elettronico.
Per quanto riguarda al filosofia legata all'Ultra 64 (o Nintendo 64, il nome giapponese della macchina) Yamauchi ha precisato che "I titoli software, per le macchine da gioco, sono troppi. Su cento titoli ne trovo uno o due divertenti da giocare. Per quanto riguarda l'N64 abbiamo intenzione di limitarne il numero a tutto vantaggio della qualità".
Quest'ultima affermazione può lasciare perplessi, ma bisogna considerare che l'Ultra 64 non difetterà certo di società di software che produrranno titoli, una volta che la macchina sfonderà sul mercato.
L'ultima considerazione fatta dal boss della grande "N" è stata sul prezzo della console, prezzo che la Nintendo vuole tenere basso proprio per non scoraggiare i possibili acquirenti. È sicuro che se la macchina non arriverà uffialmente in Europa prima del '97, l'importazione parallela non seguirà certo la politica della Nintendo, preferendo il più comodo, e redditizio, "Se vuoi l'Ultra 64 pagalo, e salato!". È logico aspettarsi di trovare nei negozi italiani, la macchina a partire dai primi giorni del maggio di quest'anno, ma non ci è ancora dato di sapere il prezzo che i negozianti decideranno. Per i giochi il discorso si fa ancora più pessimistico, dando credito alle prime voci in circolazione, un titolo d'importazione parallela per NU64 su cartuccia, potrebbe trovarsi sugli scaffali dei negozi italiani a un prezzo non inferiore alle 300 mila lire. Il che porterebbe la macchina ad avere i problemi che, a suo tempo, furono del Neo Geo, ottimi giochi ma costi troppo elevati per poter entrare in tutte le case. Che la politica della Nintendo sia quella di guadagnare sul prezzo dei giochi rispetto che sulle macchine, è risaputo, ma quanti di noi saranno disposti a sborsare cifre del genere per poter giocare a *Super Mario Kart R*?

CAMBIANO GLI INVESTIMENTI!

LA EA DISINVESTE DALLA 3DO

Un segnale preoccupante?

L'azionario di maggioranza della 3DO Company, l'Electronic Arts ha deciso di vendere tutte le proprie azioni della 3DO. Questo è quanto ha comunicato il Bloomberg Business News, un quotidiano che segue da vicino l'evolversi del mercato americano. Sempre restando alle rivelazioni del BBN, la Electroni Arts, che possiede il 18 percento delle azioni della società americana, ha intenzione di mettere in vendita, lentamente ma costantemente le proprie quote. La mossa è stata forzata dal fatto che la 3DO ha iniziato, con la commercializzazione di titoli di propria produzione per la propria macchina, a entrare sempre più in competizione con la EA.
La 3Do ha venduto, in blocco, la parte relativa allo sviluppo hardware alla Matsushita per 100 milioni di dollari e ha già ricevuto i prima 60 milioni, cosa di cui vi abbiamo informato il mese scorso, però, stando alle rivelazioni del BBN, l'investimento mancate per la commercializzazione della M2, l'hardware che dovrebbe essere in grado di rivoluzionare il mercato, si aggira intorno ai 20 milioni di dollari.
Il che potrebbe fare venire il sospetto che il caro Trip Hawkins abbia fatto la mossa azzeccata. Vendere a un prezzo non indifferente qualcosa che ancora non è stato ultimato, l'affare è da intendersi per lo sfruttamento dell'M2 più che per la 3DO Company in sé, rientrerebbe tra la categoria della vendita della Fontana di Trevi in stile Totò. Chiaramente, può darsi che le cose non stiano esattamente così, e che la Matsushita avesse messo in preventivo la spesa aggiuntiva per portare a termine il progetto.
La mossa della Electronic Arts, di vendere le proprie azioni, segue di una settimana la vendita del 12 percento delle quotei della 3DO Company di proprietà della Time Warner.
Quando la nave affonda...

NEWS

UBI SOFT A PIENO REGIME

La Ubi Soft ultimamente sta riscuotendo un grande successo. Dopo aver spopolato con *Rayman* sui nuovi 32 bit, il gioco è nelle prime posizioni delle classifiche di vendita, e dopo aver realizzato un'ottima conversione per PC del suo miglior gioco di piattaforme, ha grandi progetti per il futuro. Il prossimo anno porterà su PSX *Anco'Player Manager 2* e, probabilmente, anche la conversione di *Street Racer*, gioco sulla falsariga di *Super Mario Kart* che ha riscosso una positiva accoglienza nelle versioni per 16 bit.

LA WALT DISNEY SI DÀ AL PATTINAGGIO

ALADDIN IN UNO SPETTACOLO SUL GHIACCIO

A febbraio arriva in Italia il Walt Disney World on Ice, non c'entra coi videogiochi ma ci andava di dirvelo

La Walt Disney ormai è diventata un elemento di primo piano anche nel mondo dei video giochi. Ogni film che realizza diventa in breve tempo un prodotto per console e computer. "La Bella e la Bestia", "Aladdin" e "Il Re Leone" hanno riscosso un grande successo sia ai botteghini sia nei negozi di giochi, interattivi e non. Tra breve sarà il turno di "Pochaontas", l'ultimo grande film d'animazione della società di Topolino & Co, basato sul personaggio di una giovane e bella indiana. Questo perché la Walt Disney da sempre riserva grande attenzione ai più giovani (ma anche ai meno giovani che non vogliono sentirsi "grandi"), e sa bene che i cartoni animati e i videogiochi sono i media migliori per soddisfare le loro aspettative.
Alla stessa categoria è riservata anche questa iniziativa prettamente "all'americana", ovvero un grande show sul ghiaccio, curato dai più famosi circensi degli Stati Uniti. Dal 13 al 18 febbraio 1996 si esibirà al Forum di Assago, in provincia di Milano, il Walt Disney World on Ice, una sorta di Holiday on Ice con protagonisti assoluti i personaggi Disneyani. In questo caso il tema dello spettacolo, che arriva in Italia dopo quattro anni di assenza, sarà Aladdin e verrà rappresentato da alcuni dei migliori ex-professionisti di pattinaggio e arricchito con effetti speciali e scenografie particolarmente ricche. Potremo rivivere la storia del film osservando volteggiare elegantemente Aladino, Jasmine e il perfido Jafar. Se vi piace il genere, non potete mancare, soprattutto visto che lo spettacolo sarà interamente in italiano, quindi adatto anche ai piccolissimi.

Aladdin
It's A Whole New World...On Ice!

Pubblicità del mese

Keep your trig ger finger warm, you're gonna need it!

C'è modo e modo per tenere il dito che utilizzate per premere il pulseante del joypad al caldo, è certo che quello suggerito dalla Nintendo per pubblicizzare la serie dei titoli Arcade Classics, per Game Boy non è tra i più ortodossi.
Avrebbero almeno dovuto scrivere che la cosa è pericolosa e di non cercare di farla se non in presenza dei genitori o di un adulto, di solito gli americani scrivono sempre tutto...

NEWS

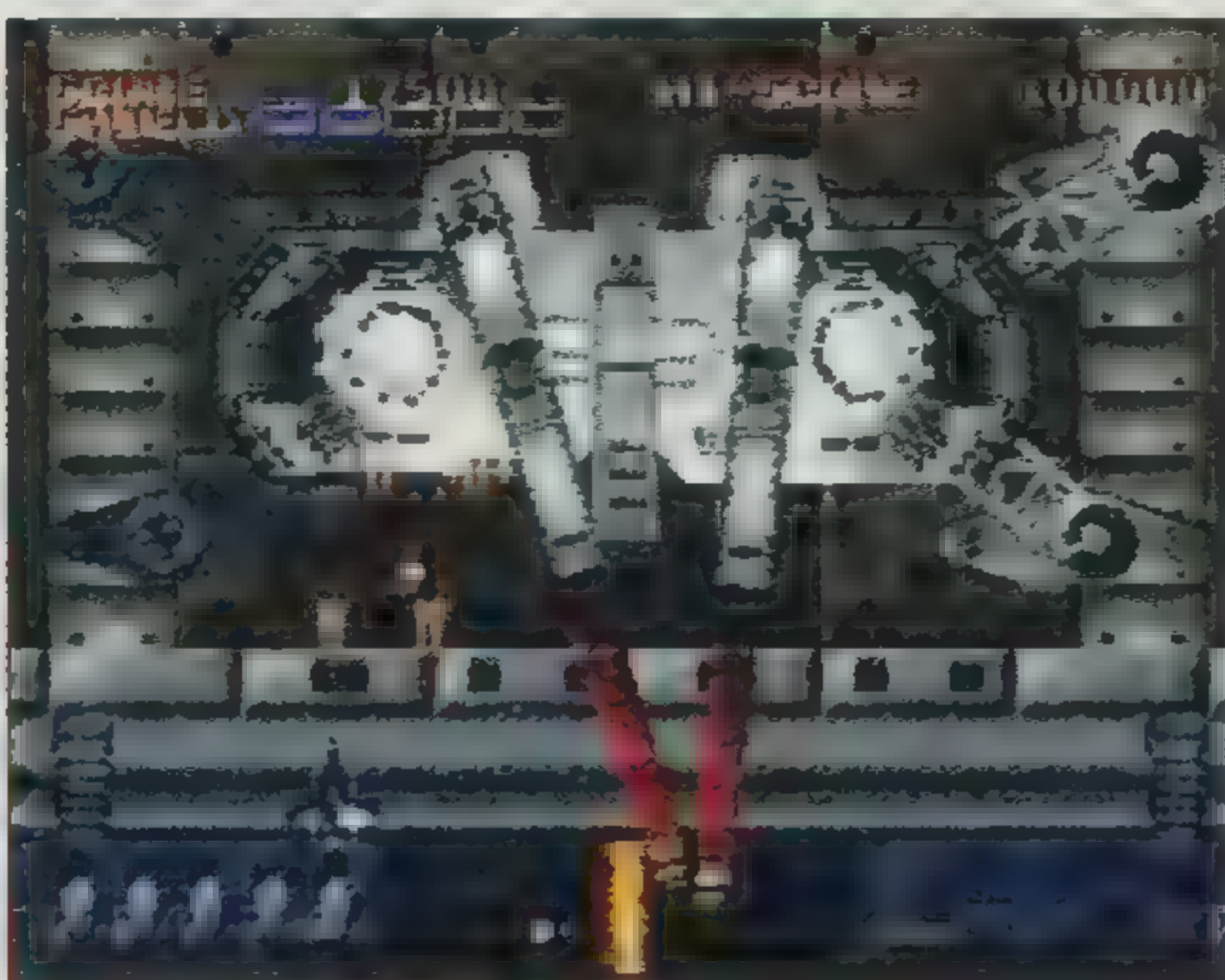
ULTRA 64: È PRIMAVERA, MA NON PER TUTTI?

Se avete già letto l'articolo relativo ala nuova console della Nintendo, che si trova più avanti in questo stesso numero, avrete già capito che le potenzialità della macchina sono enormi, e che, nonostante il ritardo rispetto alla diretta concorrenza, l'Ultra 64 sembra in grado di sbaragliare il campo. Per quanto riguarda la data di uscita ufficiale sul mercato, rimangono però i soliti dubbi. Il 21 marzo sembra essere la data ufficiale in Giappone, ma per quanto riguarda il mercato americano ed europeo, ancora non si sa nulla. Anzi, per essere più precisi, pare proprio che esistano grosse probabilità che l'U64 rischi di perdere la primlavera americana. Per quanto riguarda il nostro continente, invece, la GIG, che sarà l'importatore ufficiale per l'Italia, non ha ancora voluto sbilanciarsi.

Novità GIOCHI

STAHLFEDER
PSX•SANTOS

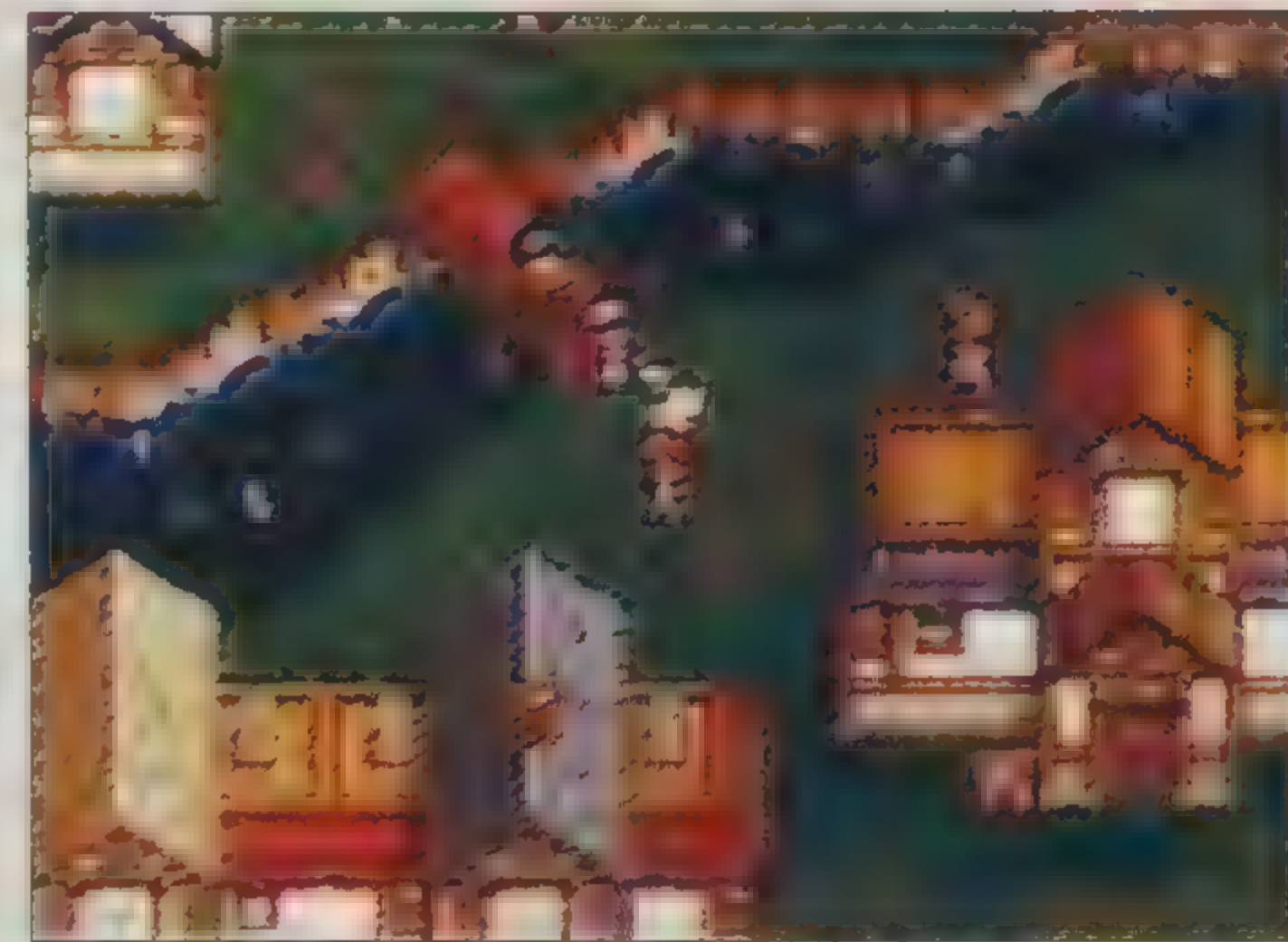
PSX

Da quindici anni si combatte una dura guerra tra Unione e Coalizione, tuttavia ormai sembra che la Coalizione sia destinata ad avere la meglio. Ma quattro scienziati hanno deciso di passare dalla parte dei buoni e si sono uniti all'Unione portando con loro quattro nuovi aerei da guerra. Il vostro compito sarà testarli e portare l'Unione alla vittoria finale. La Santos è una nuova software house, ma *Stahlfeder* promette di essere già un grande successo. Si tratta di un classico sparatutto verticale, con varie armi e le solite enormi smart-bomb, ma sembra che utilizzerà al meglio le potenzialità della PSX. La grafica riprende degli scenari contemporanei con qualche tocco futuristico. I punti di forza del gioco saranno gli scenari particolarmente interattivi con l'azione, i numerosi effetti grafici come zoom, rotazioni e moltissimi sprite senza l'ombra di un rallentamento. Speriamo che *Stahlfeder* riesca a dimostrare cosa è capace di fare la PlayStation con la grafica bidemensionale, altrimenti la console Sony rischia veramente di perdere il confronto con il rinato Saturn.

Non capita tutti i giorni di vedere una grafica bidimensionale girare su Play Station, per ora il Saturn sembra in vantaggio in questo campo, le cose cambiueranno?

LUNAR
SATURN•SEGA

SATURN

Probabilmente il miglior RPG disponibile per Mega CD raggiungerà presto anche il 32 bit Sega. Dopo aver giocato e finito *Lunar, The Silver Star*, e in attesa di avere l'occasione di recensire il secondo episodio tradotto in inglese (*Lunar, The Eternal Blue*) per il supporto ottico del Mega Drive, vi annuciamo con piacere la felice decisione di non fermare la serie e di farla proseguire sulle nuove console. Per la gioia di tutti i vecchi possessori di Mega CD (e di Scarlet in particolare), diremo che non si tratta di una semplice conversione, ma di un vero e proprio nuovo episodio riconducibile ai precedenti solo per i personaggi e le ambientazioni. Anche tutta la parte audio-visiva ha subito modifiche e miglioramenti, grazie alle nuove potenzialità del Saturn. Speriamo di poter presto mettere le mani su una versione non troppo ermetica, magari in inglese, magari in italiano.

I dungeon possono nascondere numerose insidie, come da copione, insomma.

Le ambientazioni sono in classico stile GdR giappo, speriamo anche la giocabilità.

La grafica è, com'era logico supporre, decisamente migliorata. Anche se lo spirito del gioco sembra, a prima vista, immutata.

WHAT'S IN A NAME

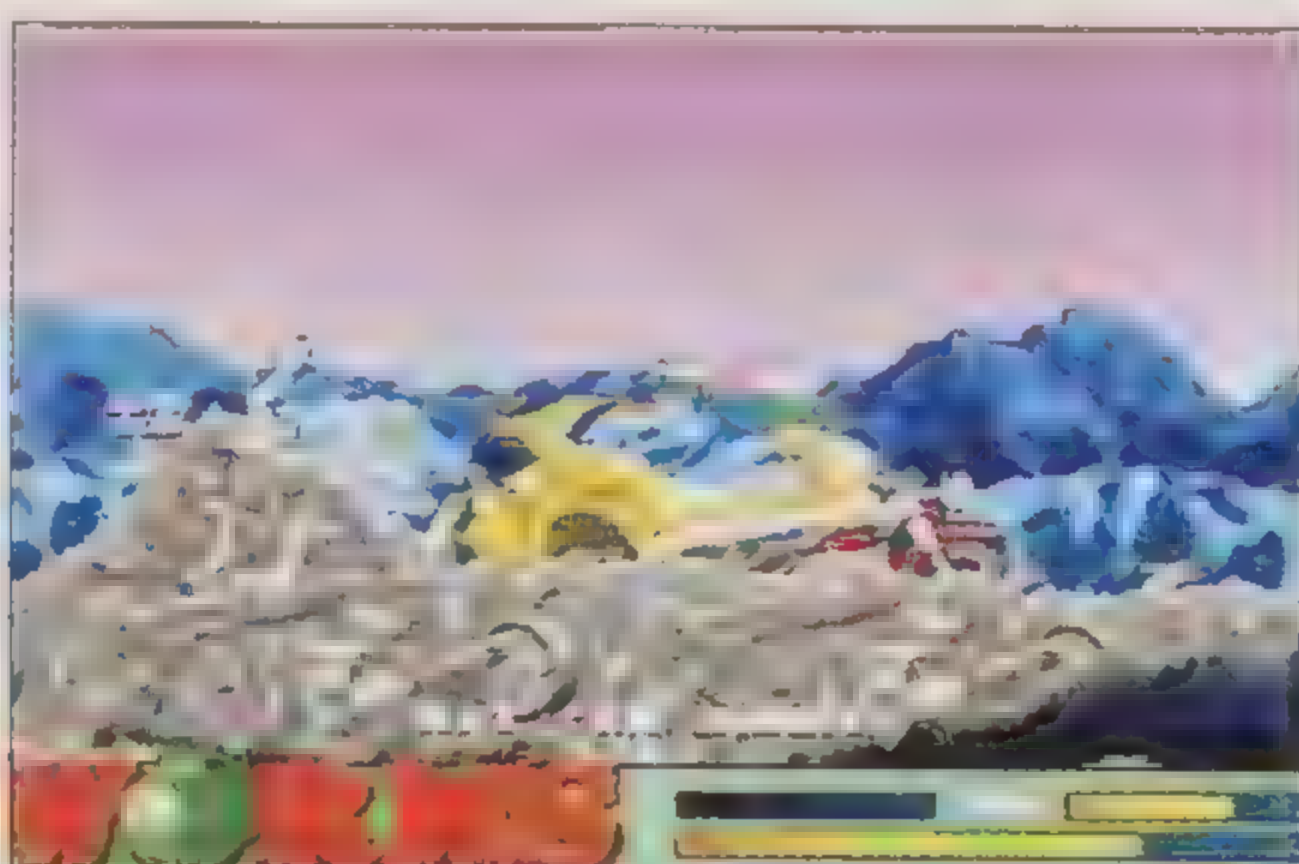
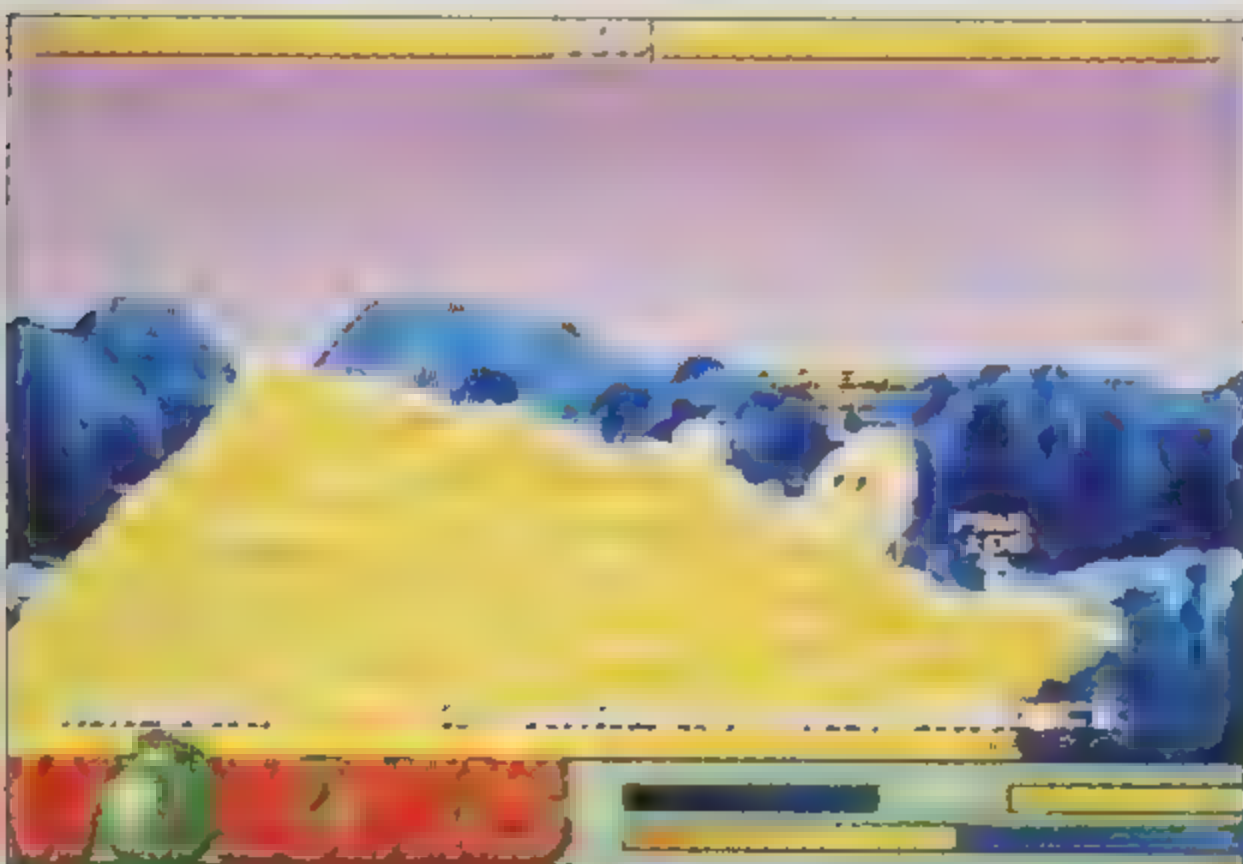
Il mese scorso abbiamo presentato un succoso speciale relativo a un titolo Capcom per Play Station, in Europa verrà distribuito dalla Virgin, che, rifacendosi alle capacità 3D della macchina della Sony, presenta un'ambientazione apocalittica dominata da zombie e amenità varie (MA docet). L'uscita è prevista per marzo è non dovrebbe presentare sorprese, quello che può lasciare perplessi è il titolo definitivo che il gioco avrà una volta raggiunti gli scaffali dei negozi. In America dovrebbe essere commercializzato con il nome di Resident Evil, mentre in Europa con quello di Bio Hazard. Questa notizia non è però ancora confermata, quindi sappiate che se sentite parlare di questi due giochi, sono esattamente la stessa cosa, sempre per gentile concessione della Capcom.

NEWS

WORMS

PSX•TEAM17

Su computer da moltissimo tempo circolano giochi di questo tipo, che sfruttano lo spirito dei primissimi videogiochi. Dopo *Artillery* e *Scorch*, *Worms* riprende un concetto semplicissimo arricchendolo con elementi grafici davvero molto piacevoli. In pratica, da due a quattro giocatori si sfidano in una sorta di arena bidimensionale, ognuno ha a disposizione quattro vermi e un completo arsenale di armi. Scopo del gioco è distruggere i vermi avversari utilizzando l'arma giusta, nel modo giusto. Per esempio si può scegliere il dragon punch e con uno shoryuken scagliare in acqua il vermino dell'amico/nemico. Oppure si può ricorrere ad armi più pesanti come attacchi aerei, bazooka, uzi o a una semplice spinta. Come i migliori giochi è facilissimo da apprendere ma richiede molta pratica per diventare imbattibili. Purtroppo, per un pelo non siamo riusciti a inserire la recensione in questo stesso numero, ma promettiamo che non mancherà sul numero di febbraio. Intanto torniamo a giocare, perché una volta iniziato è difficilissimo smettere.

In *Worms*, dei piccoli vermiciattoli si affrontano a colpi di bazooka e attacchi aerei, l'idea di base è folle, ma il gioco è divertentissimo.

TWINBEE MIRACLE

PSX•KONAMI

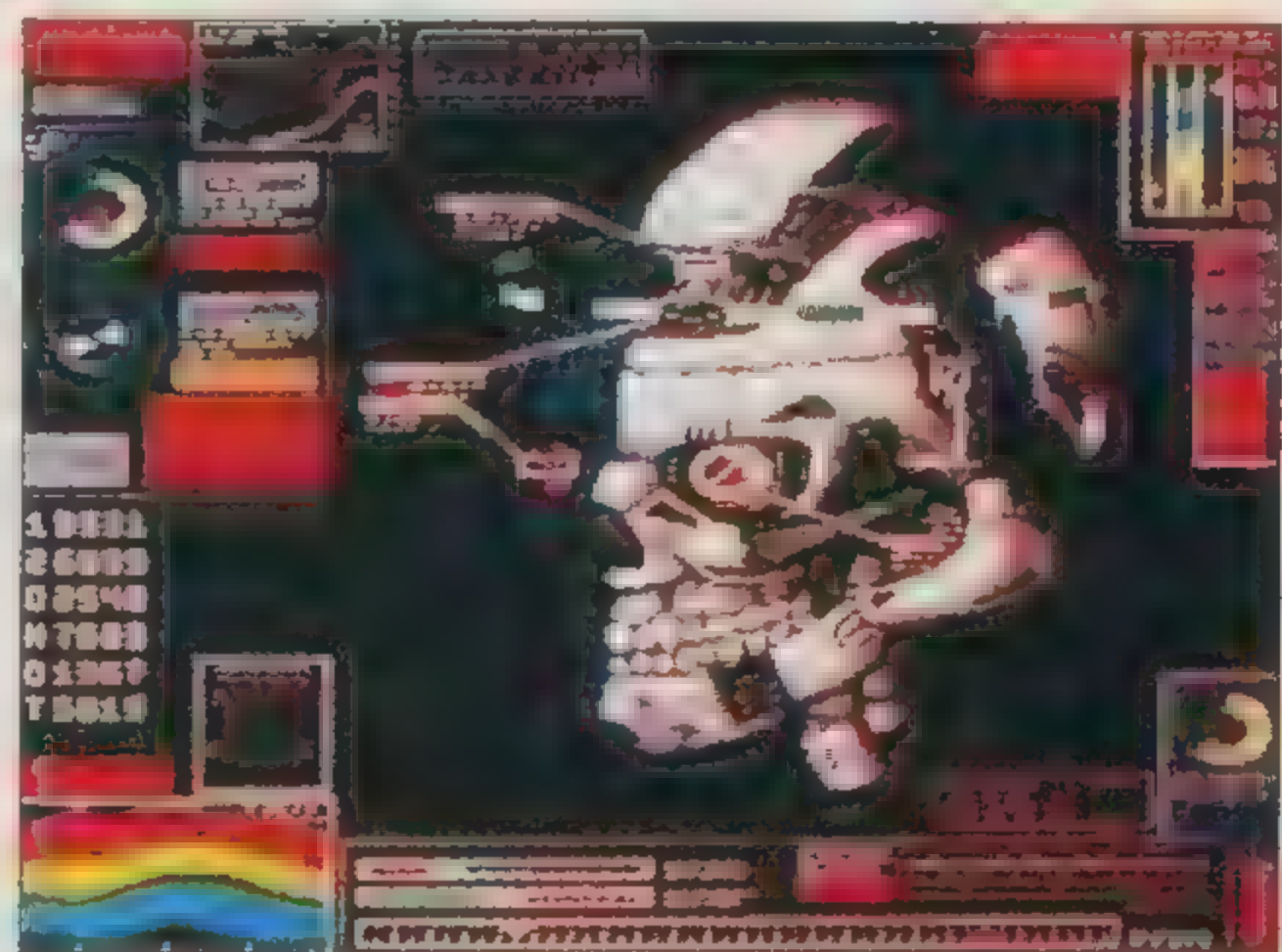
La Konami continua a sfornare i seguiti per le sue moltissime serie. Questa volta tocca alla simpatica astronavina Twinbee, già protagonista di divertentissimi sparatutto ultra-demenziali e di un riuscito gioco di piattaforme per SNES. Anche questa volta, comunque, non si tratta del solito shoot'em up verticale, ma di un'avventura/gioco di ruolo, per la gioia di tutti i giapponesi. Il gioco verrà inizialmente realizzato per PlayStation e come al solito avrà una grafica molto colorata e fumettosa. Purtroppo, come potete vedere dalle immagini, il testo in giapponese è onnipresente e sicuramente non sarà facile capirci qualcosa. Tuttavia non disperiamo e speriamo che, a differenza della saga di *Goemon*, interrotta dopo il primo episodio, questo *Twinbee Miracle* possa trovare posto anche nel mercato americano e avere, come tutti, la sua bella versione tradotta.

Twinbee s'è fatto cogliere con le mani nel sacco da uno dei numerosi nemici.

La grafica è curata anche se non è essenziale in questo genere di giochi.

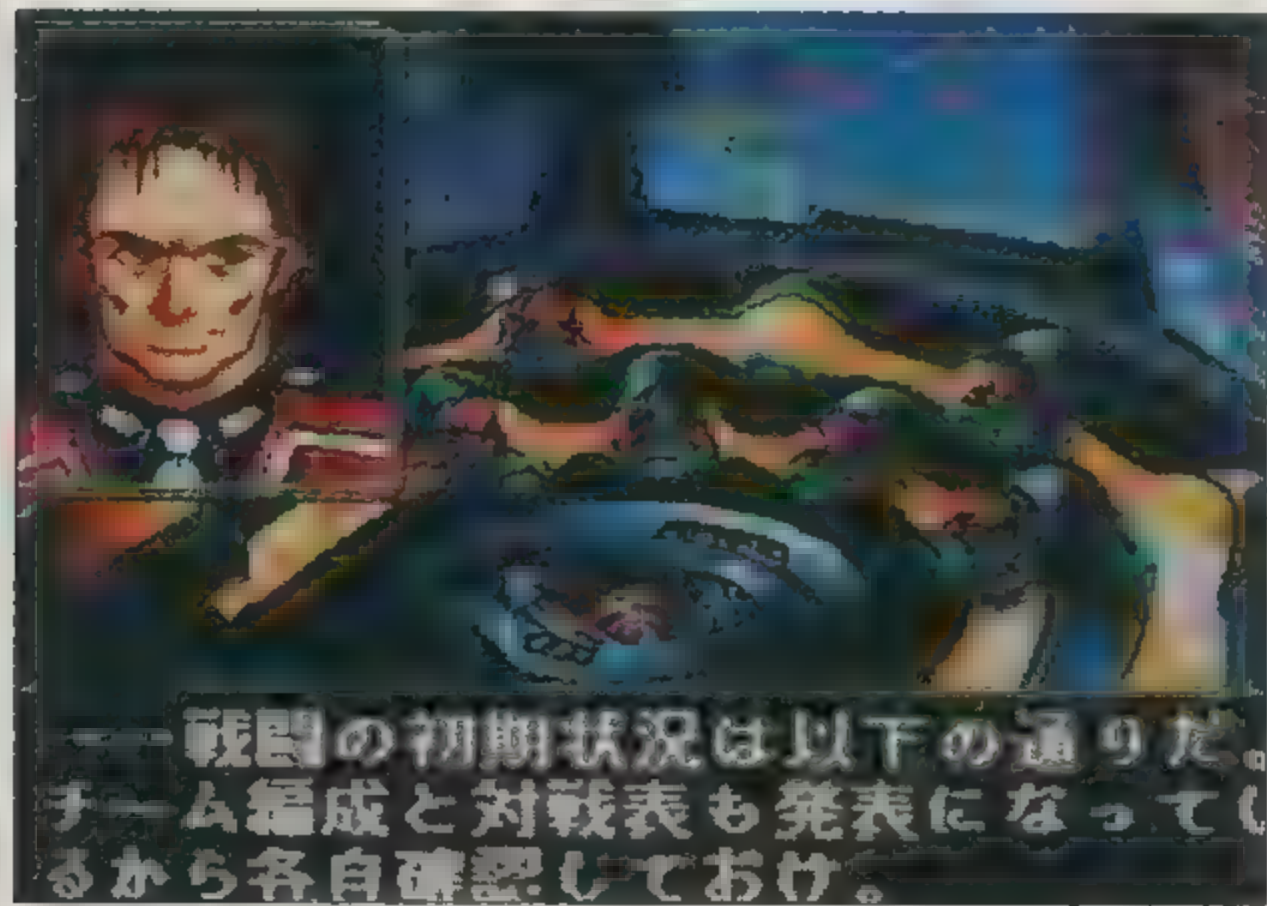
SNATCHER

PSX•KONAMI

Un altro grande successo per Mega CD e Duo è pronto per il grande balzo. *Snatcher*, l'avventura particolarmente splatter della Konami, atterrerà presto su PSX, promettendo di bissare il precedente successo. Nel 2039 a Neo Kobe, nei panni di un ispettore un po' particolare, dovrete andare a caccia degli Snatcher, dei droidi sullo stile di quelli di Blade Runner, che vanno in giro a sterminare esseri umani. Tuttavia la Konami sembra non avere mai troppa voglia di rifare la grafica dei suoi titoli in base alle capacità delle nuove console, e anche questa volta non sembrano esserci stati cambiamenti rilevanti. Ma potremmo anche sorvolare su questo dettaglio, a patto che presto arrivi anche la versione americana, la sola che potrà consentirci di apprezzare al meglio la complessità e l'atmosfera di questo titolo così particolare.

La grafica non sembra aver subito cmabiamenti rilevanti, però lo spirito del gioco è rimasto immutato.

NEWS

TWISTED METAL TITOLO DELL'ANNO IN AMERICA

***Twisted Metal*, il gioco per Sony Playstation recensito su Gippì un paio di mesi fa, è stato dichiarato gioco dell'anno in America, per ogni tipo di piattaforma ludica, dalla casa che edita la rivista Electronic Gaming Monthly. Per chi non lo ricordasse, *Twisted Metal* è un titolo che si rifa a una gara futuristica tra automobili in cui tutto è concesso, un po' come il traffico milanese del lunedì mattina, che a nostro parere non sembrava poi così fantastico. Probabilmente i gusti d'oltre Oceano sono leggermente diversi dai nostri, perché altrimenti *Tekken*, *Virtua Fighter 2* o *Sega Rally*, avrebbero sicuramente preso la palma di miglior gioco. Si sa, i gusti sono gusti.**

Gli ideogrammi giapponesi rendono, come al solito, oscura la trama.

Scontri epici nello spazio interstellare, non me ne potrebbe calare di meno!

QUO VADIS
SATURN•GLAMS

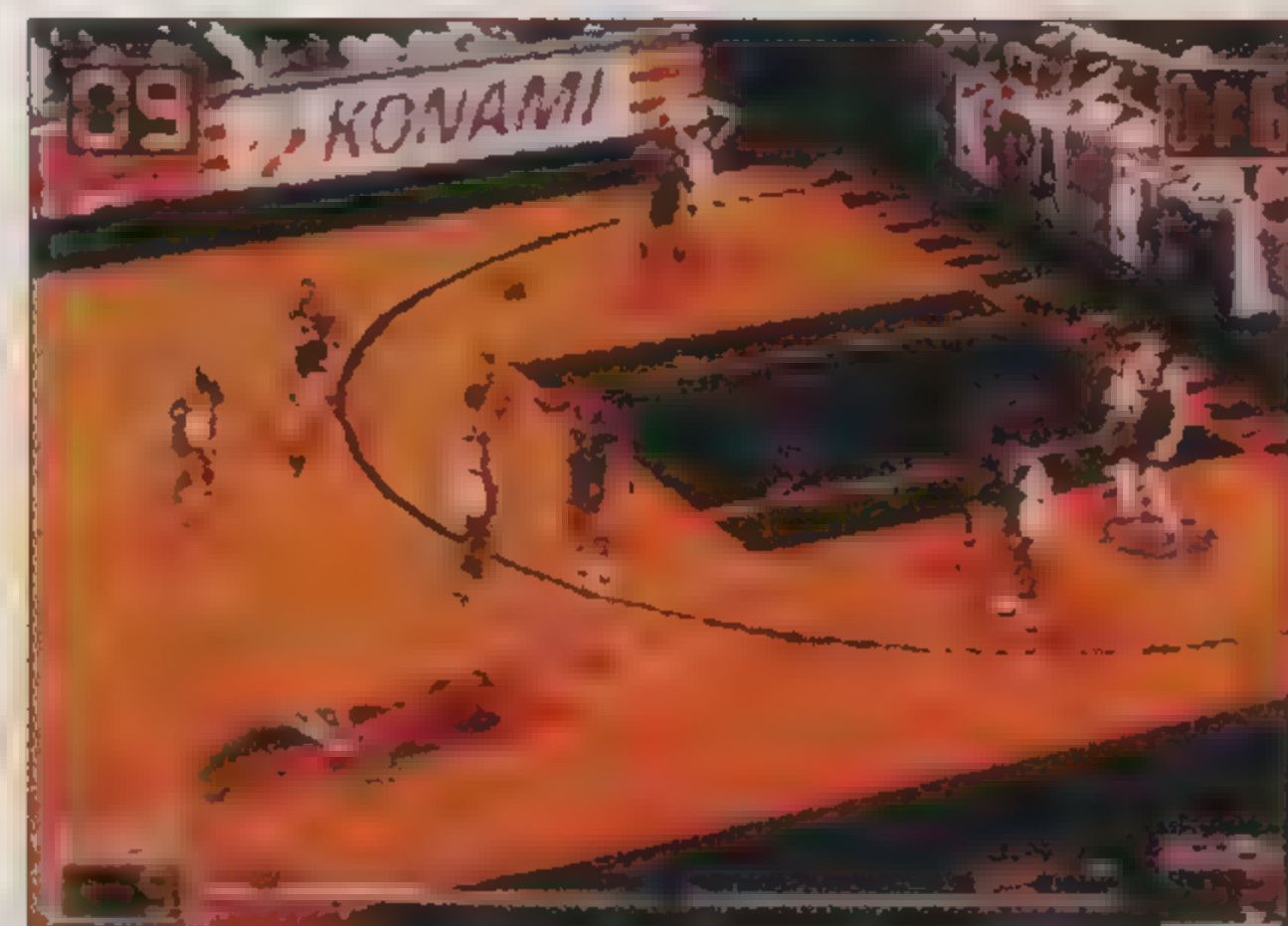
Non ne possiamo più delle solite trame fanta-spaziali su cui si basano duemila "anime" e altrettanti giochi. Tuttavia se non ne avete ancora abbastanza è bene sapere che c'è anche questo *Quo Vadis*, una sorta di arcade/adventure ambientato in un futuro non meglio precisato. Chi sono i buoni? Chi sono i cattivi? Non ve lo stiamo a ripetere per l'ennesima volta, vi diremo soltanto che il gioco è arricchito di numerose sequenze tipo cartone animato e che anche tutto il resto ricorda un OAV di Gundam. Non vi staremo a ripetere neanche in quale lingua sono scritti completamente tutti i testi. Oramai sapete cosa dovete fare, se vi pare interessante cominciate a sperare, altrimenti lasciate pure perdere.

TOTAL NBA
PSX•SONY

E tre, anzi due se consideriamo solo i titoli di basket in 3D. Cosa dire di questo *Total NBA*, avrà tutte le opzioni possibili e immaginabili per questo genere di giochi: visuali selezionabili, possibilità di giocare in multiplayer, statistiche, nomi originali dei giocatori NBA... A proposito di NBA, ultimamente sembra che le federazioni americane vendano i diritti per l'utilizzo di nomi e loghi a chiunque li richieda, a questo punto, quindi, questo cessa di essere un motivo di vanto per i giochi che li utilizzano. Ora più di prima, non fatevi influenzare dal suffisso o prefisso che campeggia affianco ai titoli delle ultime produzioni, aspettate sempre la recensione di GP se non volete correre il rischio di spendere oltre 100K lire per una semplice scritta. Chiusa parentesi. *Total NBA* non è stato recensito perché ci arrivato troppo tardi, ma dovreste trovare la recensione e il gioco a febbraio. Sempre che non capiti qualche altro contrattempo

NBA POWER DUNKERS
PSX•KONAMI

Dopo *NBA Jam TE*, stanno arrivando numerose simulazioni di basket per il 32 bit di casa Sony. Solo in queste pagine ne troverete ben due, il primo, *NBA Power Dunkers*, viene direttamente dalla casa di *Parodius* e *Castlevania* e si presenta come tutti gli ultimi giochi sportivi per le nuove console, ovvero in 3D, con tre diverse visuali selezionabili e giocatori poligonali. Grazie al multitap si potrà giocare fino in cinque e sfidare il computer con una squadra composta unicamente da esseri umani. Ovviamente, avendo ottenuto i diritti dall'NBA, saranno presenti tutti i giocatori e tutte le squadre del campionato americano, per la gioia di tutti i fanatici del palla e del cesto. La Konami hai nostri occhi ultimamente ha perso un po' di credibilità, viste le ultime mediocri produzioni per le nuove console, ma non mancheremo di avvisarvi se questo gioco merita veramente l'acquisto. Quindi restate con GP se, come Carlo Barone, avete lo stesso soprannome del mitico Michael Jordan.

Uno spettacolare tiro in sospensione. Cosa diavolo ci fa l'arbitro lì in mezzo?

Ultimamente la Konami ha un po' deluso, si risolleverà con *Power Dunkers*?

Le immagini dei giocatori sono, come ci si poteva aspettare, realizzate con poligoni rivestiti.

Le inquadrature selezionabili possono dare una mano nel comprendere le azioni di gioco, oppure confonderlo.

NEWS

I VIDEOGIOCHI, IL REGALO DI NATALE PIÙ RICHIESTO

Stando a una ricerca effettuata negli Stati Uniti, nove persone su dieci, che possiedono un personal computer o una console, hanno intenzione di ricevere, come regalo, durante le feste di Natale, un titolo per le loro macchine videoludiche. Ancora più sorprendente può risultare il dato che il 41% degli americani desidererebbero avere in regalo un sistema di gioco che sia in grado di soddisfare la curiosità stimolata dalle capacità delle nuove super console. Non crediamo proprio che le stesse percentuali si possano rapportare al mercato italiano, che ancora subisce gli effetti negativi di una cultura troppo poco incline ad accettare pienamente le novità.

GUN HAZARD
SNES•SQUARE

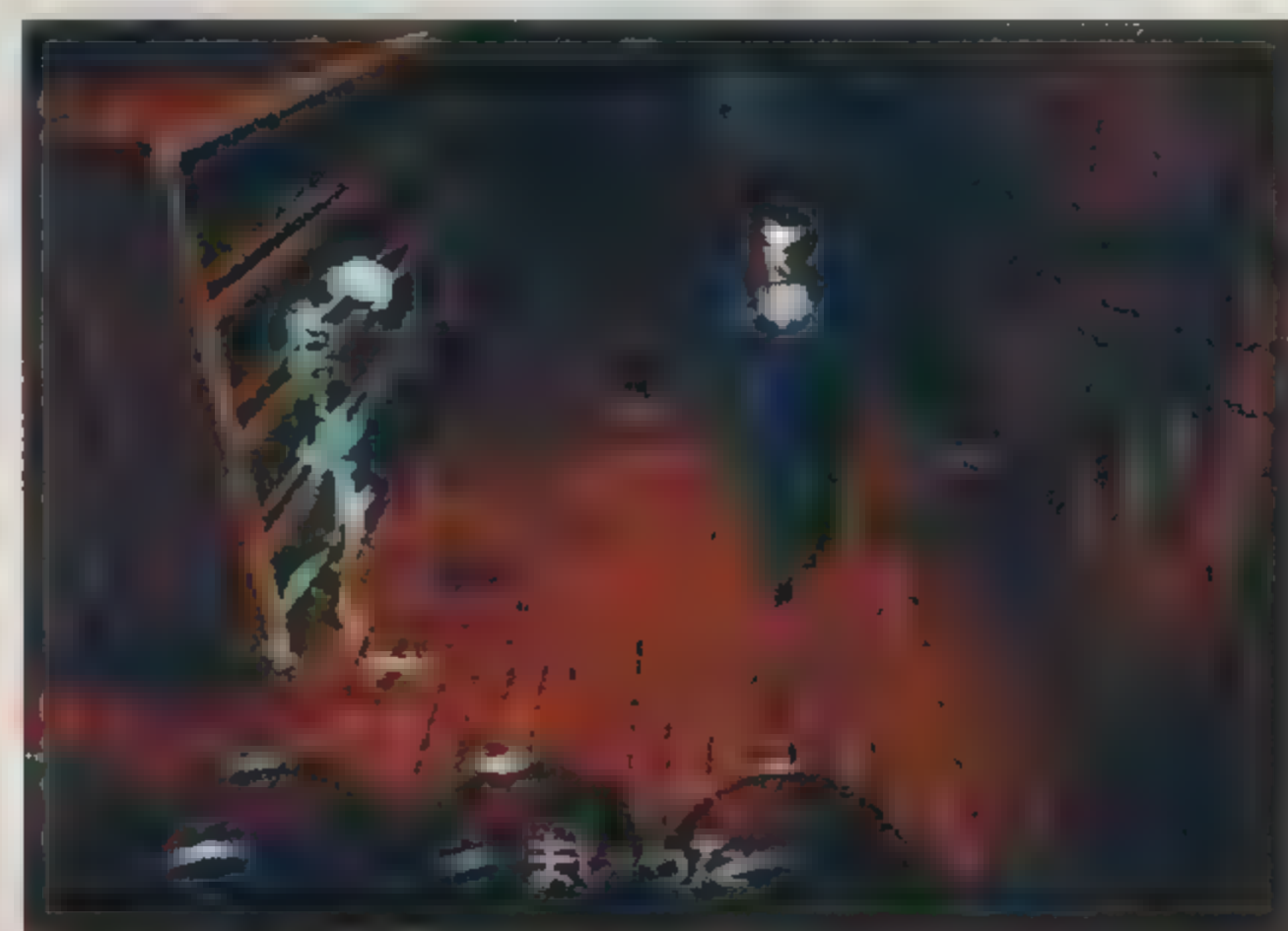
SNES

Da non confondere con *Bio Hazard*, gioco in stile *Alone in the Dark* per PlayStation di cui abbiamo parlato il mese scorso, questo *Gun Hazard* arriva dalla square per SNES, e non è altro che il seguito di *Front Mission*. Si tratta di un gioco strategico con una buona componente d'azione, ambientato in universo futuristico, pieno di mech e di tecnologie all'avanguardia. La visuale isometrica del precedente episodio è stata abbandonata in favore di una più classica visuale laterale, che lo rende del tutto simile agli arcade più puri. Nei panni di Albert Grabner, un pilota di Mobile Suit, dovrete affrontare tutta una serie di missioni, che andranno dal proteggere il presidente al sedare le varie ribellioni. Di questo gioco abbiamo potuto visionare una videocassetta distribuita dalla Square allo Shoshinkai, in cui vi erano anche le immagini in movimento di *Super Mario RPG*. Ovviamente i due giochi non sono paragonabili, *SMRPG* ci ha lasciati a bocca aperta, ma tutto sommato anche *Gun Hazard* sembra un titolo degno di nota. Aspettiamo entrambi i giochi con ansia.

ALONE IN THE DARK 2
PSX•INFOGRAMES

PSX

Una delle serie più famose su PC, giunta ormai al terzo episodio, arriverà prestissimo sul 32 bit Sony, grazie al lavoro di conversione svolto dall'Infogrames. La storia vi vede nei panni di Edward Carnby, un investigatore sulle tracce di One Eye Jack, un pericoloso pirata, autore di un disdicevole rapimento. La grafica sembra aver subito degli evidenti miglioramenti, e ora tutti i poligoni che formano oggetti, strutture e personaggi sono stati rivestiti da texture colorate e definite, probabilmente per non sfigurare con prodotti teoricamente concorrenziali come *Bio Hazard* della Capcom. Tuttavia, il sistema di gioco non propone radicali cambiamenti: la visuale cambia a seconda della stanza o della locazione in cui entrate e i nemici vanno affrontati ricorrendo all'utilizzo di calci e pugni, o servendosi degli oggetti che si possono raccogliere esplorando la zona. Enigmi, misteri e atmosfera da film horror, sono gli elementi che hanno reso celebre questa serie che, probabilmente, soddisferà facilmente anche gli utenti PlayStation.

La parte grafica è stata notevolmente migliorata, a tutto vantaggio del gioco.

Le differenze con la verisone per 3DO sono decisamente ragguardevoli.

ROBO-PIT
PSX/SATURN•ALTRON

A prima vista *Robo-Pit* ci ha lasciati un po' perplessi. Adesso che Saturn e PlayStation cominciano a sfondare è facile farsi prendere dalla foga di realizzare un titolo per le nuove macchine, nella speranza che l'entusiasmo trascini il neo-utente all'acquisto di ogni possibile prodotto. Una considerazione che nasce dall'apparente banalità del gioco, che vede protagonisti dei rozzi robot poligonali intenti a sfidarsi in una arena. Il dubbio continua a roderci dentro: sarà un bel gioco o una semplice operazione commerciale, priva di ogni mordente? Come si usa dire, chi vivrà vedrà, a patto, però, che ve ne importi realmente qualcosa...

La visuale laterale riporta il titolo in termini più classici di giocabilità.

Per quanto si deduce dalle immagini sembra un titolo rivolto ai più giovani.

PSX

"Ti spiezzo i poligoni in due!" Niente di nuovo dal fronte orientale.

SATURN

La grafica colorata a tutto schermo può sembrare accattivante, ma il gioco?

NEWEL® srl
computers e videogames

Milano - Via Mac Mahon, 75
Tel. Negozio 5 linee r.a. 02/39260744
Tel. Ordinazioni 6 linee r.a. 02/33000036
fax 02/33000035

MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
Alien Soldier	109.000
Bloodshot	69.000
Cannon Fodder	79.000
Champions World Class Soccer	29.000
Desert Strike	69.000
Dino Dini's Soccer	69.000
Dragon Ball Z	79.000
Ecco the Tides of Time 2	69.000
F22 Interceptor	69.000
Fever Picth	89.000
Fifa Soccer '96	109.000
Gargoyles	129.000
Izzy's Quest for Olympic Ring	99.000
John Madden Football '96	119.000
Lotus II	69.000
Megaman the Wily Wars	69.000
Micromachines II '96	109.000
Ms. Pac Man	59.000
Mortal Kombat 3	109.000
NBA Jam	29.000
NBA Jam T. Edition	89.000
NBA Live '96	119.000
NHL Hockey '95	79.000
NHL Hockey '96	119.000
Pete Sampras Tennis '96	109.000
PGA Tour Golf '96	119.000
Phantom 2040	79.000
Power Drive	89.000
Power Ranger the Movie	109.000
Premier Manager	109.000
Primal Rage	119.000
Real Monster	79.000
Red Zone	69.000
Samurai Shodown	79.000
Saturday Night Slam Master	59.000
Sonic & Knuckles	69.000
Sonic Compilation (3 giochi)	89.000
Super Skidmarks	109.000
Super Street Fighter II	79.000
The Lion King	109.000
The Pagemaster	79.000
The Punisher	69.000
Topolino Mania	69.000
Vectorman	99.000
Virtua Racing	99.000
Zoop	69.000

SUPER NINTENDO

Titolo	Prezzo
Captain Commando	69.000
Cybernator	59.000
Dino Dini Soccer	59.000
Donkey Kong Country II	Disponibile
Doom	159.000
EarthWorm Jim II	129.000
Fifa Soccer '96	119.000
Ghoul Patrol	69.000
Give'n Go	149.000
Hagane	69.000
Intern. Super. Soccer Deluxe	139.000
Izzy's Quest for Olympic Ring	109.000
Killer Instinct	149.000
Mickey & Minnie	129.000
NBA Live '96	129.000
NHL Hockey '96	129.000
Pac-in-Time	79.000
Power Instinct	149.000
Primal Rage	129.000
Real Monster	109.000
Sailormoon	89.000
Secret of Evermore	149.000
Star Trek Deep Space Nint.	119.000
Super Mario Kart	69.000
Super Metrid	59.000
The Chessmaster	69.000
The Lion King	149.000
Turbo Toons	89.000
Urban Strike	129.000
Zoop	89.000

SEGA SATURN

Titolo	Prezzo
Cyber Speedwy	109.000
Deadalus	159.000
Digital Pinball	139.000
Fifa '96	119.000
Mansion of the Hidden Soul	119.000
Myst	129.000
Panzer Dragon	159.000
Pretty Fighters 8	199.000
Rayman	119.000
Sega Rally	139.000
Shin Shinobi Den	149.000
Side Pocket II	199.000
Solar Eclipse	129.000
Street Fighter II The Movie	129.000
Theme Park	129.000
Virtua Fighter	129.000
Virtua Fighter II	139.000
Virtua Cop + Pistola	Offerta

SONY PLAYSTATION

Titolo	Prezzo
3D Lemmings	109.000
Air Combat	119.000
Cybersled	109.000
Doom	119.000
Destruction Derby	119.000
Discworld	109.000
Extreme Sports	109.000
Fifa '96	119.000
Hang on '95	139.000
Jumping Flash	109.000
Jonny Bazooka	109.000
King of Bowling	159.000
Loaded	119.000
Mortal Kombat III	129.000
NBA Jam Tour. Edition	109.000
Novastorm	109.000
Parodius Deluxe	109.000
Philosoma	109.000
Powerserve	109.000
Prime Goal EX Soccer	159.000
Rayman	119.000
Rapid Reload	109.000
Ridge Racer	119.000
Rayden Prosect	119.000
Starblade Alpha	109.000
Steet Fighter II The Movie	109.000
Tekken	129.000
Theme Park	109.000
Toh Shin Den	109.000
Total Eclipse Turbo	119.000
True Pinball	109.000
Twisted Metal	109.000
Wipeout	119.000
Worms	109.000
X-Com	109.000
X Men	149.000
WWf Wrestlemania	109.000
Krazy Ivan	109.000
Krazy Ivan	109.000
Kileak The Blood	109.000

IL PIPPIN IN ARRIVO PER IL 1996

Il Pippin, di cui abbiamo parlato brevemente alcuni numeri fa, è un nuovo sistema di gioco che la Apple, produttrice dei milgiori sistemi per impaginazione, i computer Macintosh. Il Pippin può essere considerato un ibrido tra un sistema di gioco che utilizza lo schermo televisivo e un computer piccolo ma veloce, si basa sulla tecnologia sviluppata dalla Bandai, che distribuirà il sistema con la sua etichetta, almeno per quanto riguarda il mercato giapponese. Non si è ancora a conoscenza di un prezzo ufficiale, ma sembra che il più papabile si aggiri intorno ai 500 dollari. La macchina dovrebbe essere messa in vendita negli Stati Uniti nell'autunno del 1996, un po' troppo tardi per una nuova super console.

NEWS

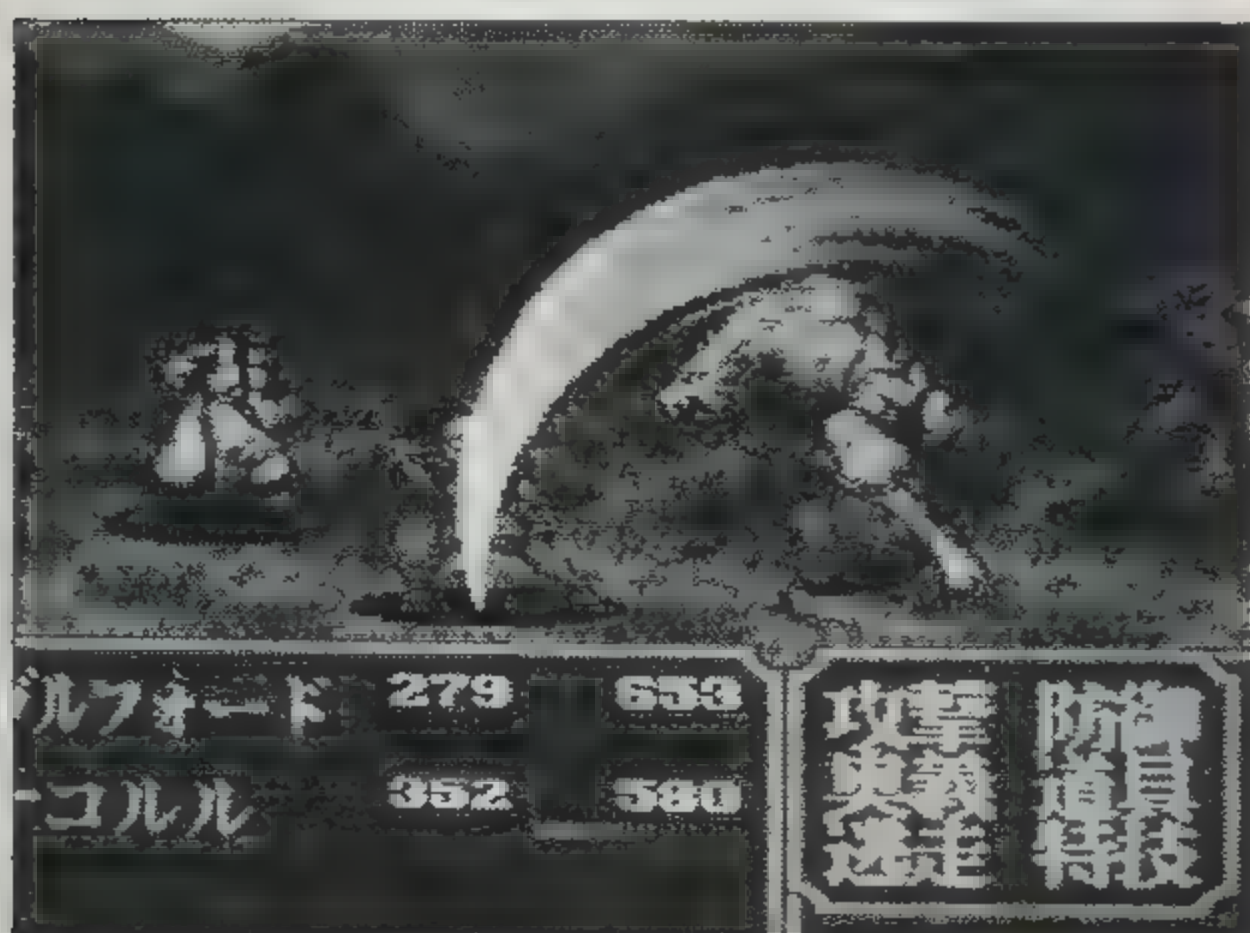
CARNAGE HEART
PSX•ARTDINK

I giapponesi hanno ottimi programmatori, ma per quanto riguarda fantasia e creatività si salvano in pochi, Shigeru Miyamoto su tutti. *Carnage Heart* è l'ennesimo prodotto poligonale a base di robottoni super-armati e ultra-corazzati. Fortunatamente in questo caso si tratta solo di un'impressione, visto che questo gioco presenta anche qualche idea particolarmente interessante. Infatti, il vostro compito è quello di programmare il vostro robot prima di lanciarlo in missione; utilizzando un'ampia serie di funzioni, dovrete decidere a priori quali azioni fargli compiere e come rispondere alle azioni intraprese dagli avversari. A questo si aggiunge anche una componente strategica che riguarda la disposizione sul campo di battaglia delle proprie truppe e le possibili scelte d'attacco. Insomma,a prima vista può anche sembrare brutto e scarno, ma si potrebbe rivelare un titolo interessante, e qui ci tocca, come succede spesso nel nostro campo, tornare a sperare...

La trasparenza delle esplosioni dà quel tocco di classe in più a un paesaggio piuttosto scarno e vuoto.

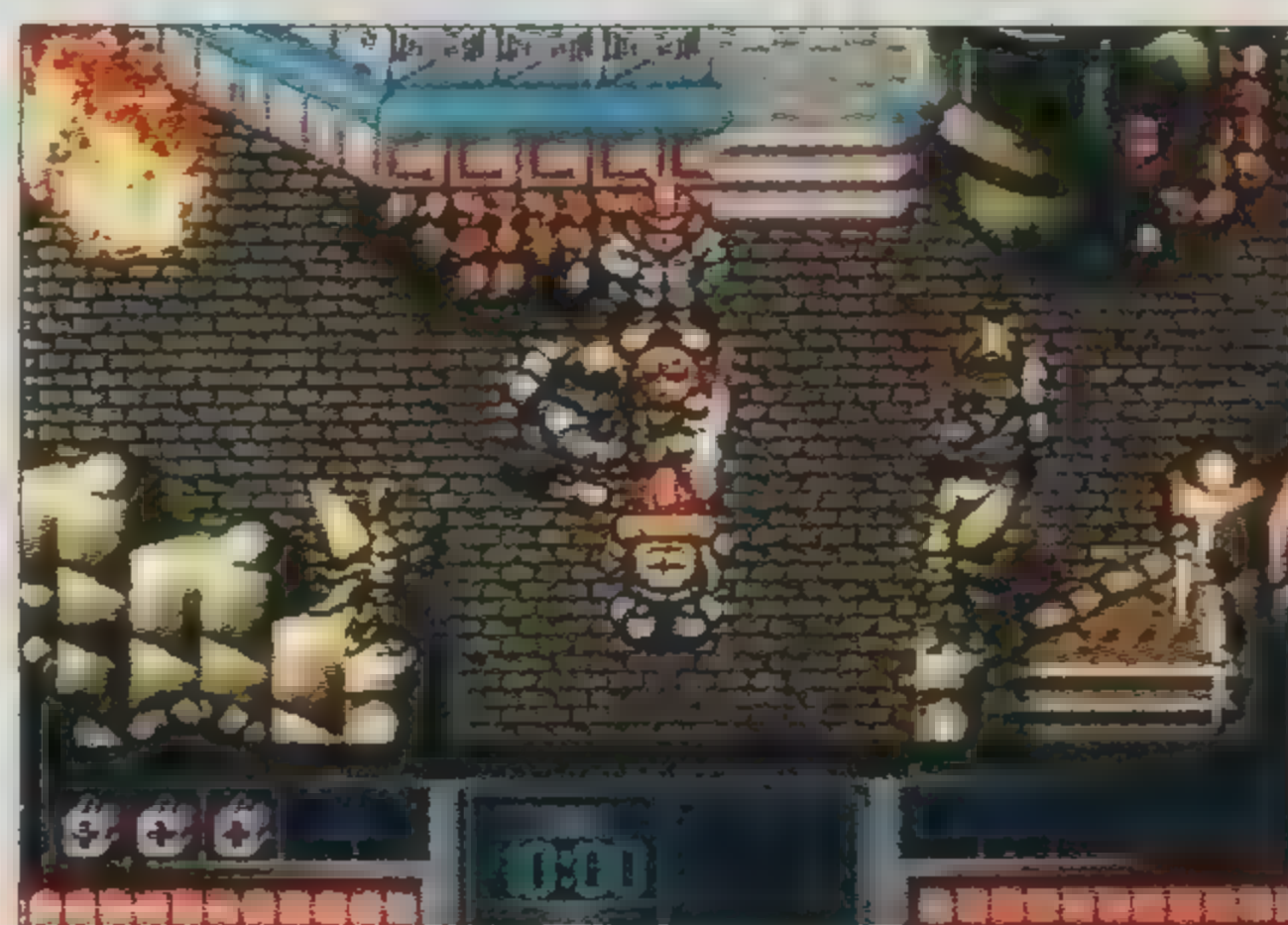
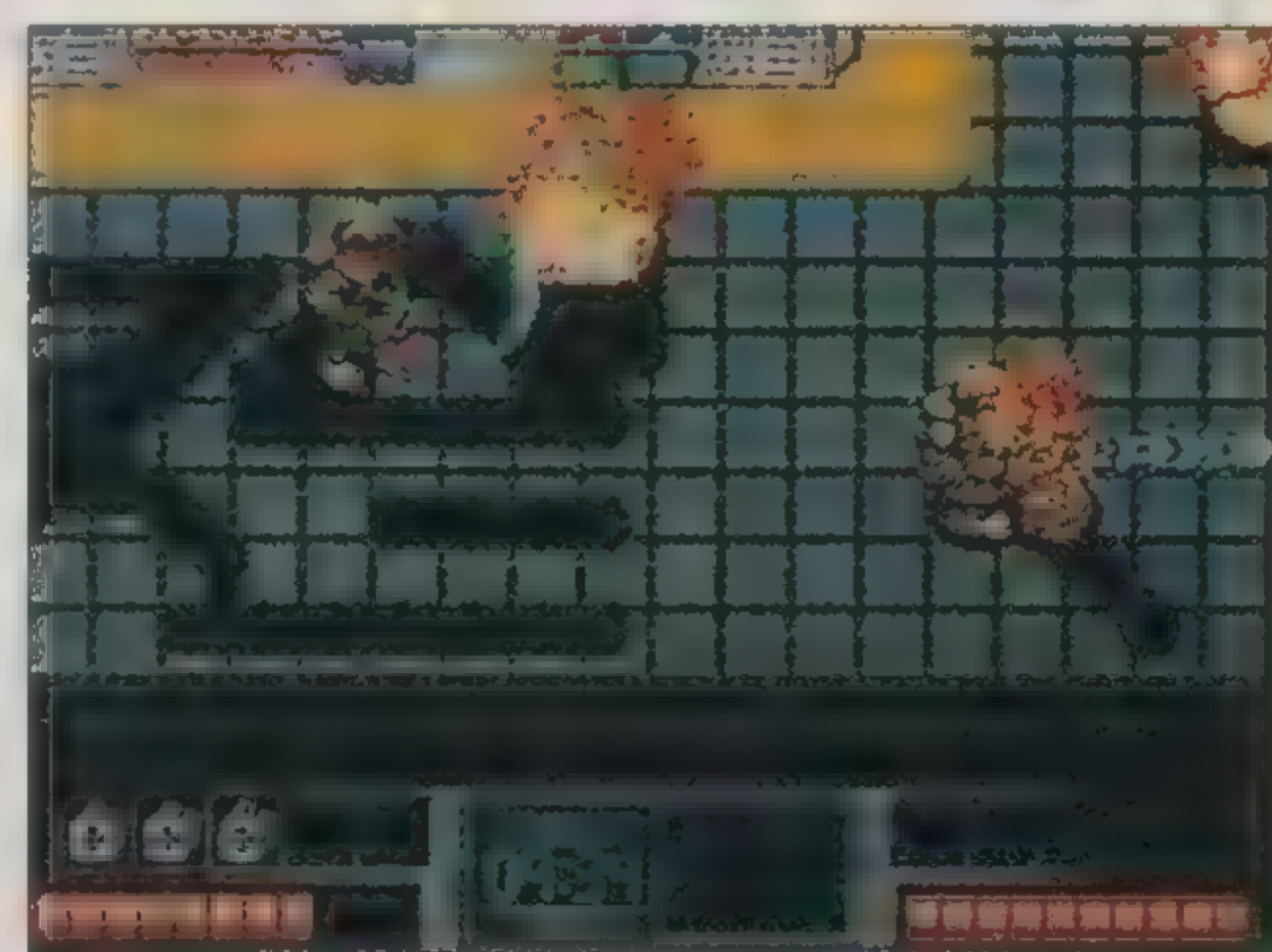
La qualità dell'immagine non è il massimo, ma anche le ambientazioni in cui i robot si muovono non è delle migliori.

SAMURAI SPIRITS RPG
NEO-GEO CD•SNK

La SNK ha deciso di trasformare uno dei suoi picchiaduro di maggior successo in un gioco di ruolo, genere particolarmente apprezzato e richiesto in Giappone. In attesa di poter giocare al terzo episodio della serie classica, potete cominciare a immaginare come potrebbe essere guidare Galford e il suo bellissimo cane in un avventura in stile *Secret of Mana*. Prima d'ora, giochi di questo tipo non avevano fatto la loro comparsa sul Neo-Geo per via del suo stretto legame con la sala giochi. Tuttavia, ora sembra giunto il momento di rimediare e potete stare tranquilli che verrà fatto alla grande. Malgrado questa decisione, la SNK non ha dimenticato il vero spirito dei suoi più affezionati videogiocatori e per questo ha inserito due diversi modi di gioco per gestire i combattimenti, uno prettamente arcade e l'altro sullo stile delle più famose serie del genere, come *Final Fantasy* o *Dragon Quest*. Le potenzialità grafiche della console e il grande spazio disponibile su CD dovrebbero consentire la realizzazione di un grande titolo, capace di soddisfare anche il più accanito sostenitore di prodotti come *Fatal Fury* e co.

Se siete disposti a ignorare i problemi delle scritte nippo, il gioco fa per voi!

La grafica e le ambientazioni sanno ricreare la giusta atmosfera.

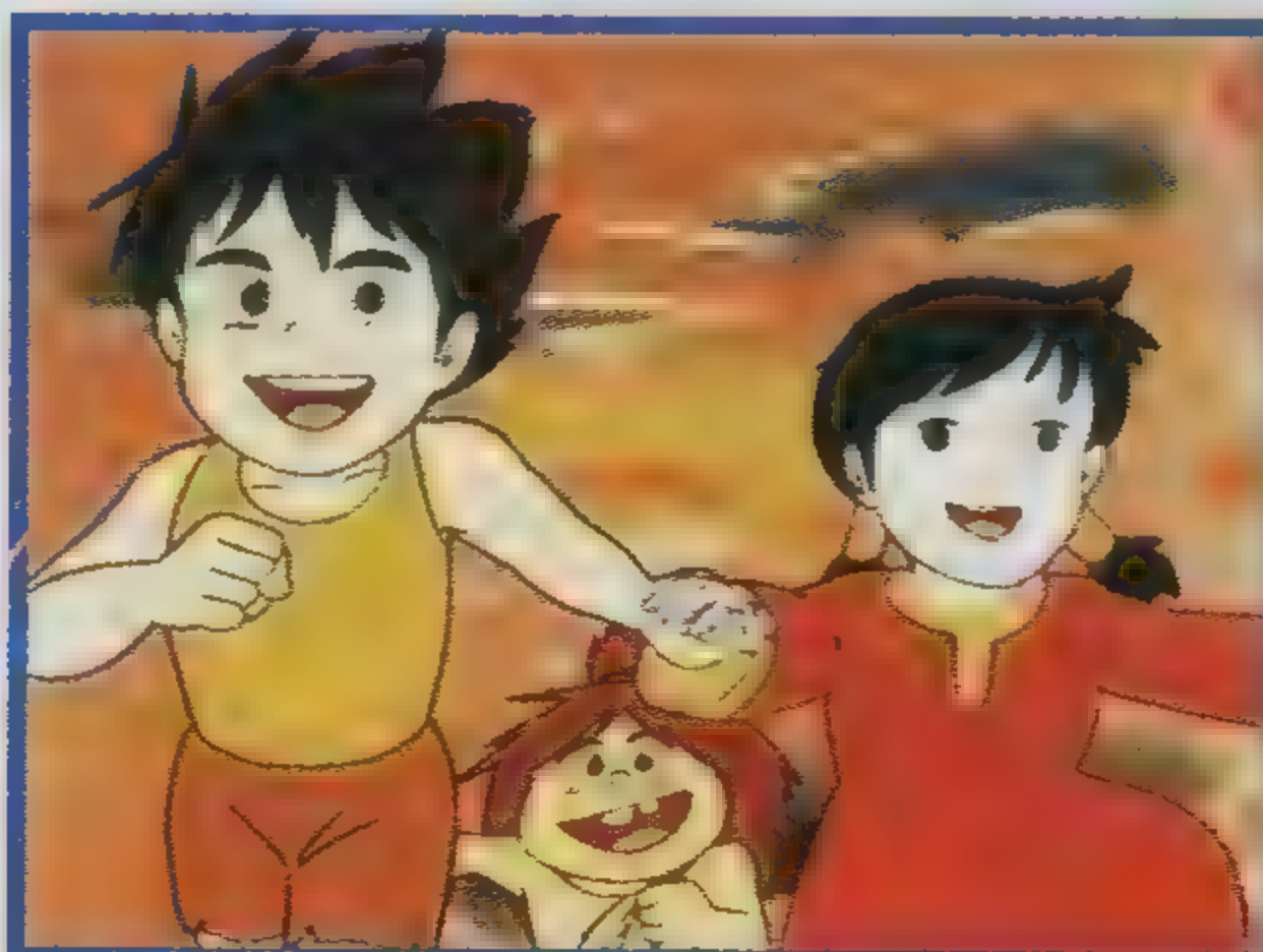
THE FIREMEN 2
PSX•HUMAN

Voglio fare il pompiereeeee! Se questo è il grido che lanciate da quando avete tre anni, allora forse possiamo fare qualcosa per voi. Un'altra serie nata sui 16 bit salta sul carro dei giovani per non perdere terreno sulla concorrenza. *Firemen 2* dovrebbe già essere disponibile in Giappone quando leggerete queste poche righe, aspettando che qualcuno si lanci nell'acquisto. Tuttavia, le premesse non sembrano essere delle migliori, visto che la grafica non ha subito alcun miglioramento, rimanendo ampiamente alla portata anche di un piccolo SNES. Speriamo, almeno, che abbiano sfruttato appieno lo spazio disponibile su CD e abbiano inserito centinaia di livelli. Ormai sembra che vivere nell'incertezza e nella speranza sia diventato di moda, a questo punto o ci adattiamo o buttiamo via tutto e ci diamo all'ippica.

Recuperare le vittime ricopre un ruolo importante nel lavoro di un pompiere.

Come nel caso del suo prequel, in *Firemen*, dovrete spegnere incendi.

DYNAMIC ITALIA

L'inverno di questo 1995 sarà di certo una stagione felicissima per tutti gli appassionati di animazione giapponese. Proprio in questi mesi, infatti, debutta una nuova casa di produzione di videocassette dedicate agli anime nipponici: la Dynamic Italia. I più fanatici di voi avranno sicuramente riconosciuto nel nome di questa società qualcosa di altisonante, ma per tutti gli altri vale la pena di spiegare che la Dynamic (Japan) altro non è che la casa di produzione del maestro Go Nagai, l'uomo che ha dato vita a innumerevoli miti quali Mazinga, Goldrake, Devilman e tanti altri ancora. È ovvio che questa omonimia non è il frutto di una curiosa coincidenza, quanto quello di una significativa corrispondenza. In parole povere, Dynamic Italia sarà il canale ufficiale di TUTTE le opere di Nagai nel nostro paese, e questo significa che presto potremmo goderci la totalità delle sue fantastiche creazioni in edizione doppiata, da "Cutie Honey", a "Kekko Kamen" (Maschera Libidinosa), fino al folle "Hanappe Bazooka". Ma non è tutto: Dynamic Italia non si limlitererà al solo universo nagaiano, dando ampio spazio a qualsiasi prodotto d'animazione giapponese di qualità. Un esempio? Presto vedremo i fantastici film di "Dragonball" e "Dragonball Z" (lettori, gioite!), il proseguimento delle avventure di "Ranma 1/2" (che dalla undicesima vbideocassetta lascia Granata Press per passare a Dynamic) e tante altre novità, con un occhio di riguardo per le produzioni legate al mondo dei videogiochi, sulle quali però non ci possiamo ancora sbottonare. Un'altra importante nota è che a dirigere l'orchestra di Dynamic sarà il bravo Francesco di Sanzo, già responsabile del settore video Granata. Ma veniamo ora alle prime uscite di questa nuova casa, in videoteca proprio in questi giorni: si tratta di "Cutie Honey" e del primo film di "Drgaonball". Il secondo titolo sarà sicuramente già noto alla maggioranza dei lettori, se non altro per i numerosi giochi a esso dedicati. Il film, originariamente destinato alla sale cinematografiche, segue le vicende di Goku e dei suoi strampalati amici, alla ricerca delle mistiche sfere del drago, tra arti marziali, combattimenti acrobatici e follie di ogni sorta, frutto della geniale mente dell'autore Akira Toriyama. Imperdibile.

"Cutie Honey" sarà invece una piacevole sorpresa; tratto da un vecchio fumetto di Go Nagai, si tratta di una nuovissima serie di OAV che ha letteralmente spopolato tanto in Giappone, quanto in America e si appresta ora a conquistare anche il vecchio continente. La protagonista di queste avventure è una procace super-eroina del futuro, in lotta contro la criminalità del suo tempo. Dietro un apparente banalità della trama, che comunque non vogliamo svelarvi nei dettagli, si nasconde tutto l'incredibile (e spesso folle) estro nagaiano, che insieme a un pizzico di ammiccante erotismo e a una realizzazione tecnica da capogiro, rendono questa produzione davvero imperdibile. Il primo capitolo delle avventure di Cutie Honey, composto da quattro episodi, sarà raccolto, nella versione italiana, in sole due videocassette, mentre gli episodi seguenti (nei quali l'autore fa fare da comparse a tutti i suoi personaggi più famosi, da Devilman al prof. Kabuto), circa una decina, arriveranno in un secondo tempo. A questo punto non resta che augurarvi buona visione, e state certi che GP seguirà anche questa promettente Dynamic Italia da vicino, quindi restate sintonizzati...

ASTROCOMPUTER

CONSOLLE

SUPER NES (USA) + PAD	L. 199.900
SUPER NINTENDO (PAL) + SCART + PAD	L. 199.900
SUPER NINTENDO + INT'L SOCCER	L. 270.000
MEGA DRIVE II + FIFA SOCCER	L. 250.000
GAME GEAR + GIOCO	L. 209.000
GAME BOY + TETRIS	L. 125.000
SONY PSX (JAPAN) + GIOCO + SCART (ultime scorte)	L. 800.000
SONY PSX (EUROPEA) + DEMO	L. 689.000
SONY PSX (USA) + GIOCO +2 DEMO	L. 839.000
SEGA SATURN (JAPAN) + VIRTUA FIGHTER REMIX + CAVO	L. 849.000
SEGA SATURN (EURO)	TELEFONARE
SEGA SATURN (USA)	TELEFONARE
3DO FZ 10 + SPACE ACE + GEX + ROAD RUSH	L. 799.000

ACCESSORI

Coppia Joypad Infrarossi + Centralina per Sega Saturn e Sony PSX L. 99.000

PlayStation

Cavo Scart Sony PSX L. 39.000

Adattatore Sega Saturn TELEFONARE

Disponibili Adattatori per Sony PSX TELEFONARE

Volante L. 159.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO
VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI • VENDITA AL DETTAGLIO IN SEDE

SEGA SATURN — SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

LA SFIDA CONTINUA... ANCHE NEI PREZZI TELEFONATECI!

namco — RIDGE RACER REVOLUTION

GAME GEAR

POPILS	49.000
TALE SPIN	49.000
LAST ACTION HERO	49.000
NBA ACTION	49.000
ASTERIX	49.000
DRACULA	49.000
WWF RAW	49.000
GP RIDER	49.000
NHL HOCKEY 95	49.000
AX BATTLER	49.000
SONIC CHAOS	49.000
CHOPLIFTER 3	49.000
WINTER OLYMPIC	49.000
OLYMPIC GOLD	49.000
MORTAL KOMBAT II	49.000

GAME BOY

STREET FIGHTER II	49.000
BATMAN FOREVER	45.000
PRIMAL RAGE	45.000
KIRBY DREAM LAND II	49.000
SAMURAI SHODOWN	45.000
THE FLINSTONES II	35.000
DONKEY KONG LAND	45.000
JUDGE DREDD	45.000
NBA JAM T.E.	39.000
ANIMANIACS	35.000
MORTAL KOMBAT II	45.000
FLIP PULL	35.000
FRANKENSTEIN	35.000
FERRARI GRAND PRIX	35.000
ROBIN HOOD	35.000
KID DRACULA	35.000
COOL SPOT	35.000
ROBOCOP 2	35.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000
NIGEL MANSELL'S RACING	35.000
F1 RACE WITH 4 PLAYER ADAPT.	35.000

MEGA DRIVE

MISSION IMPOSSIBLE	119.000
PREMIER MANAGER	109.000
MICROMACHINES T.T.	109.000
REAL MONSTER	119.000
POWER RANGERS	119.000
PHANTASY STAR 4	139.000
VECTOR MAN	109.000
THE OOZE	110.000
ETRNAL CHAMPION	69.000
NHL 96	110.000
TOP GEAR	75.000
STAR TREK DEEP SPACE NINE	110.000
S. SHOWDOWN	75.000
MICKEY MANIA	85.000
COOL SPOOT	59.000
BATMAN FOREVER	119.000
RUGBY CUP 95	TELEF.
POWER RANGER THE MOVIE	119.000
EARTH WORM JIM	[illegible]
S. STREET FIGHTER 2	85.000
SCOOBY DOO	90.000
MORTAL KOMBAT II	79.000
MORTAL KOMBAT III	129.000
PIT SAMPRAS 96	109.000
EXO SQAD	109.000
NBA JAM T.E.	98.000
FIFA 95	75.000
MAXIMUM CARNAGE	83.000
VOLVERINE	70.000
TENNIS J. CAPRIATI	70.000
WWF RUMBLE	89.000
STREET RACE	90.000
NHL 95	85.000
VIRTUA RACING	85.000
LION KING	95.000
LANDSTALKER	69.000
ROLLING THUNDER III	75.000
SHINOBI	75.000

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY 2	TELEF.
KILLER INSTINCT	125.000
KILLER INSTINCT (USA)	135.000
DOOM TROOPERS	139.000
THEME PARK	119.000
YOSHI ISLAND	135.000
MORTAL KOMBAT III	119.000
GIVE 'N GO NBA	129.000
CIRCUS MYSTERY	109.000
INT'L SUPERSTAR SOCCER	129.000
LOST VIKINGS 2	129.000
MEGAMEN X 2	90.000
NHL 96	99.000
MEGAMEN 7	99.900
DRACULA X	139.000
SPEEDY GONZALES	110.000
BIKER MICE	79.000
CHRONO TRIGGER	135.000
SECRET OF EVERMORE	135.000
RETURN OF JEDI	89.000
MAXIMUM CARNAGE	89.000
R-TYPE 3	65.000
WINTER OLYMPIC	89.000
BOMBERMAN 2	89.000
ZELDA	89.000
LION KING	99.000
D. BALLAZ 3	99.000
D. BALLAZ 2	99.000
YUYU HAKUSHO THE FINAL	99.000
ADDAM'S FAMILY	89.000
COOL SPOOT	64.000
DEMON CREST	78.000
BIOMETAL	64.000
ZOOP	110.000
DIDDY KONG QUEST	TELEF.
E. WORM JIM II	TELEF.
FIFA 96	139.000
NBA JAM 96	TELEF.
MADDEN FOOTBALL 96	TELEF.

PSX JAPAN

RIDGE RACE REVOLUTION	TELEF.
STREET FIGHTER ALPHA	TELEF.
S.STREET FIGHTER MOVIE	119.000
PRIME GOAL EX	150.000
METAL JACKET	119.000
D. BALLAZ	119.000
HYPER FORMATION SOCCER	150.000
PHILOSOMA	150.000
HERNIE HOPPERHEAD	129.000
CYBER WAR	130.000
POP TWIN BEE YAO	129.000
CYBER SLEED	119.000
V. TENNIS	150.000
TEKKEN	150.000
KING OF BOOWLING	150.000
W. ELEVEN	150.000
TEKKEN II	TELEF.
ACTIVA SOCCER	TELEF.
ON SIDE - CALCIO	TELEF.
LONE SOLDIER	TELEF.
ASSAULT RIGS	TELEF.
KING ON SPIRITS	TELEF.
CRAZY IVAN	TELEF.
FIFA SOCCER 96	125.000
P. TWIN BEE YAO	129.000
F1 - LIVE INF.	139.000
CLOCK WORK NIGHT 1	119.000
CLOCK WORK NIGHT 2	139.000
SEGA RALLY	TELEF.
STRIKER	TELEF.
VIRTUA RACING DE LUXE	TELEF.
GOLDEN AXE THE DUEL	TELEF.

PSX EUROPEA

FIFA '96	TELEF.
LONG SOLDIER	TELEF.
WARHAWK	TELEF.
TWISTED METAL	TELEF.
MORTAL KOMBAT III	TELEF.
DESTRUCTION DERBY	119.000
NBA T.E.	119.000
RIDGE RACER	119.000
JUMPIN FLASH	119.000
KILEAK	119.000
WIPEOUT	119.000
RAY MAN	119.000
NOVA STORM	TELEF.
AIR COMBAT	TELEF.

PSX USA

TWISTED METAL	TELEF.
FIFA '96	TELEF.
VIEW POINT 95	TELEF.
SHOCK WAVE ASS.	TELEF.
WARHAWK	TELEF.
DOOM II	TELEF.
DESTRUCTION DERBY	TELEF.
WORMS	TELEF.
RAY MAN	115.000
TOSHINDEN	115.000
RIDGE RACER	115.000
T. ECLIPSE	115.000
RAIDEN PROJECT	115.000
EXTREME CANTES	115.000
UFO-DEFENSE	115.000
OFF-WORLD INT.	115.000
THEME PARK	115.000
MORTAL KOMBAT III	TELEF.
WESTRLEMANIA	115.000

ACCESSORI

CAVO LINK	TELEF.
CAVO SCART	39.000
PAD ORIGINAL	65.000
NEG•CON	129.000
VIRTUA STICK V	159.000
MOUSE	85.000
FIGHTER STICK HORI	129.000
PAD TURBO FIRE	49.000
PSX INFRA RED	99.000
PSX CONTROLLER	49.000

SEGA SATURN JAPAN

HAT TRACK HERO	TELEF.
VIRTUA FIGHTER 2	TELEF.
VIRTUA COP	TELEF.
XMAN CHILDREN OF ATOM	TELEF.
GHEN WAR	TELEF.
FIFA '96	TELEF.
NBA JAM T.E.	TELEF.
HOKUTO NO KEN	TELEF.
DRAGON BALL Z	TELEF.
SUPER TOSHINDEN	TELEF.
F1 LIVE INFORMATION	TELEF.
V. HANG ON 95	TELEF.
DARK STALKER REVENGE	TELEF.
THUNDER STORM & ROAD BLUSTER	129.000
INT. VICTORY GOAL	139.000
BATTLE MONSTER	139.000
PRETTY FIGHTER	139.000
RACE DRIVING	129.000
V. VOLLEY BALL	149.000
STREET FIGHTER MOVIE	139.000

SEGA SATURN USA

VIRUTA COP	TELEF.
FIFA 96	TELEF.
SEGA RALLY	TELEF.
HIGH VELOCITY	TELEF.
BLACK FIRE	TELEF.
VIRTUA RACING DE LUXE	TELEF.
SIM CITY 2000	TELEF.
CYBER SPEED	TELEF.
NHL 96	TELEF.
OFF WORLD INT.	TELEF.
ROMANCE	TELEF.
MORTAL KOMBAT III	TELEF.
MORTAL KOMBAT II	TELEF.
NBA JAM T.E.	TELEF.
BUG	TELEF.

ACCESSORI

CAVO SCART RGB	TELEF.
MEMORK CARD	TELEF.
ADATTATORE RS MULTIPLAYER	TELEF.
SATURN INFRARED PAD	TELEF.
PAD TURBO FIRE	TELEF.
PAD CONTROLLER	TELEF.

NEO • GEO CARTUCCIA

KING OF FIGHTER 95	579.000
WORLD HEROES PERFECT	539.000
SAVAGE REIGN	539.000
KABUKI CLASH	579.000
FATAL FURY 3	539.000

NEO • GEO CD

GIOCHI DA LIRE	29.000

[illegible]

DRAGON	59.000
KASUMI NINJA	59.000
CEKRED FLAG	59.000
CLUB DRIVE	59.000

[illegible] CD

WING COMMANDER III	59.000
EARTH WORM JIM	59.000

32 X PAL

VIRTUA RACING	79.000
CHAOTIX	79.000
DOOM	79.000
METAL HEAD	79.000
STAR WARS	79.000
AFTER BURNER	79.000

32 X USA

AFTER BURNER	69.000
COSMIGE CARNAGE	69.000
BASEBALL PS	69.000
NBA T.E.	69.000
SPACE HARRIER	69.000
WWF RUMBLE	69.000
COSMIC CARNAGE	69.000
STAR WARS	69.000
MORTAL KOMBAT II	69.000

3DO USA

KILLING TIME	109.000
BLADE FORCE	109.000
SPACE HULK	109.000
BOUNTY HUNTER	109.000
DRUG WARS	109.000
THE D	109.000
WOLFENSTEIN 3D	109.000
FLYING NIGHTMARE	109.000
SYNDICATE	109.000
SPACE ACE	109.000
RISE OF THE ROBOTS	109.000
DEDALUS ENC.	109.000
GRIDDERS	109.000
THE SHADOW	109.000
ZHADNOST	109.000

3DO JAPAN

CANNON FODDER	79.000
ROAD RUSH	59.000
SPACE ACE	59.000
CORPSE KILLER	59.000
GEX	69.000

ACCESSORI

MODULATORE PAL	129.000
GAME GUN	89.000
CONTROLLER PAD	59.000
SUPER-NES PAD ADAPTOR	45.000

MORTAL KOMBAT 3
PSX L. 129.000
3DO TELEFONARE
S. NINTENDO L. 119.000
MEGA DRIVE L. 129.000

FIFA SOCCER '96
S. NINTENDO L. 135.000
MEGA DRIVE L. 119.000
SONY PSX TELEFONARE

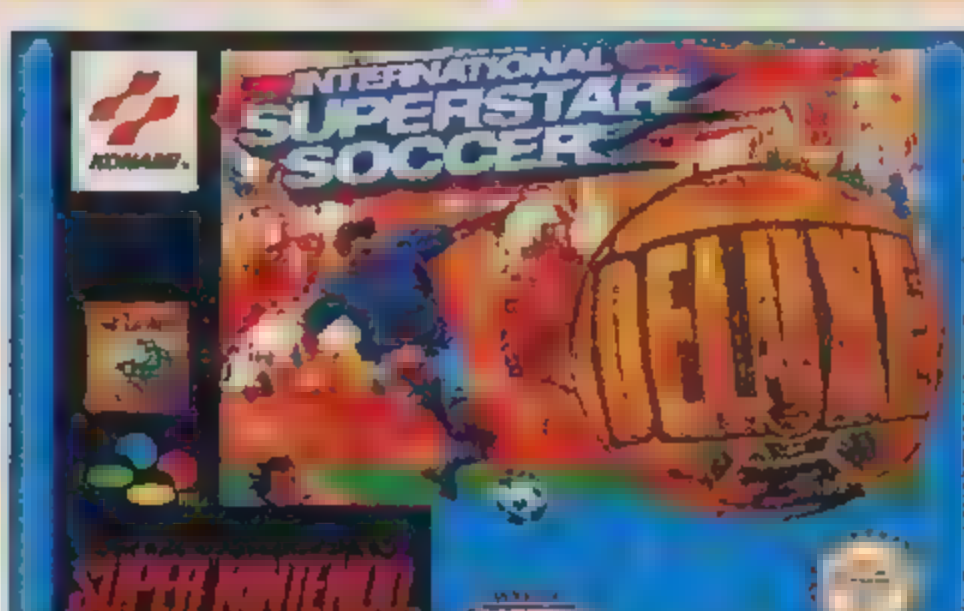
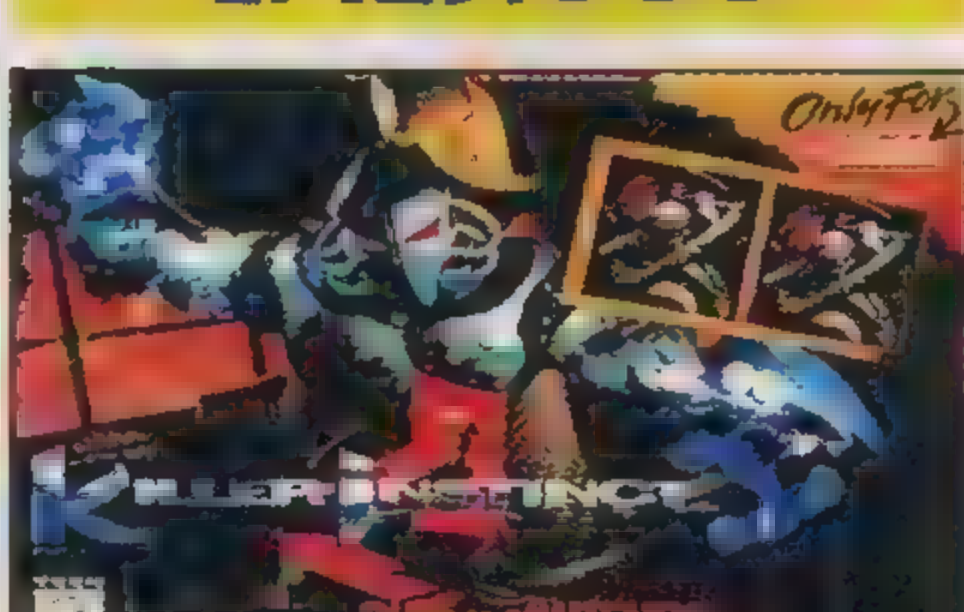
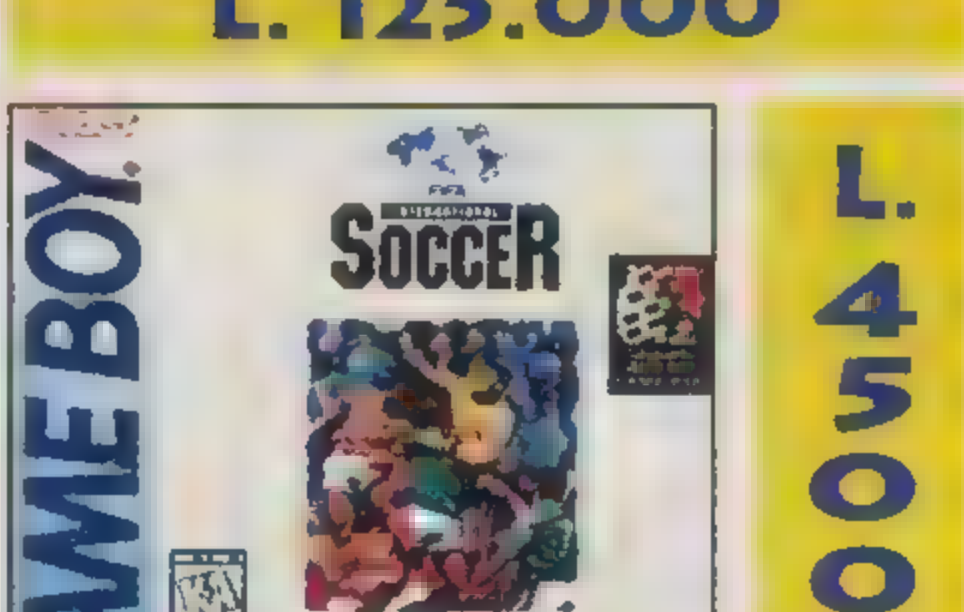
FIFA 95 — L. 69.000

GAME GEAR — L. 45.000

GAME GEAR — L. 45.000

GAME GEAR — FIFA SOCCER — L. 45.000

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE — SUPER NINTENDO — L. 125.000

KILLER INSTINCT — SUPER NINTENDO — L. 125.000

GAME BOY — SOCCER — L. 45000

SPECIALE RIVENDITORI
RICHIEDETE IL NOSTRO SERVIZIO NOVITÀ. OGNI SETTIMANA NOVITÀ E RIPROPOSTE A PREZZI COMPETITIVI. NON ESITATE A CONTATTARCI!
IMPORTANTE: NESSUNA IMPOSIZIONE SUGLI ORDINI.

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI · TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI · VENDITA PER CORRISPONDENZA · DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA · SPEDIZIONE GRATUITA PER CHI ACQUISTA 2 GIOCHI (ESCLUSE OFFERTE) · CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE · PREZZI IVA COMPRESA

IL ROMBO DELLA MOTO SEGA

In Giappone, nel quartier generale della Sega vicino a Haneda, si sono riunite cinque persone per bere sake e fare quattro chiacchiere. Uno era Nicolasan e gli altri erano quattro responsabili del progetto *ManxTT*.

Il Saturn sembra aver ormai imboccato la strada giusta. Le ultime tre conversioni dei coin-op Sega (*Sega Rally*, *Virtua Fighter 2* e *Virtua Cop*) si sono rivelate delle autentiche opere d'arte, che sfruttano nel migliore dei modi le potenzialità, fin'ora sopite, della macchina e del nuovo sistema operativo. Vista la tendenza, quindi, è bene non sottovalutare le nuove produzioni da sala giochi, che potrebbero presto bissare il sicuro successo anche sulle piattaforme da casa. Di *ManxTT* avevamo già parlato nello speciale dedicato all'AM Show, e si rivelerà probabilmente la miglior simulazione di guida di moto mai realizzata, sia per l'eccellente qualità del gioco, sia per il grande impegno indirizzato nella creazione di un cabinato che riproduca la sensazione di guida nel modo più realistico possibile. Gli autori di questa piccola meraviglia sono i componenti del team AM3, che gentilmente hanno deciso di rispondere alle nostre domande.

Programmare *ManxTT* deve essere stata una reale sfida per voi, da che basi siete partiti?

Tetsuya Mizuguchi (produttore): La nostra esperienza nei giochi di guida è nata con la realizzazione di *Super Monaco GP* e abbiamo affinato la tecnica con *Rad Mobile* e infine *Sega Rally*. Tuttavia *ManxTT* è la nostra prima simulazione motociclistica, praticamente siamo al debutto.

A proposito di giochi di guida, *Daytona USA* è stato realizzato dal team AM2, come sono i vostri rapporti con loro?

TM: L'AM2 ha una grande reputazione in Giappone. Quindi, in un certo senso, sono loro i nostri reali concorrenti più che case, benché sempre molto temibili, come la Namco. All'AM3 lavorano più persone, abbiamo degli ottimi designer audio/visivi, ma anche loro hanno molti programmatori brillanti.

Norisama Yatsuzuka (pubbliche relazioni): Nel nostro gruppo lavorano circa cento persone.

Shinichi Fuji (creativo): Uno dei punti di forza del nostro team sta anche in noi creativi, ovvero coloro che realizzano l'idea di base su cui si svilupperà tutto il gioco. Senza falsa modestia noi siamo molto bravi.

TM: Tra l'altro, ora i vari team stanno diventando sempre più omogenei e compatti, raramente ci sono dei trasferimenti da un gruppo all'altro. Una volta entrati si rimane sempre nello stesso dipartimento e questo contribuisce a creare un clima di competizione.

Come avete fatto a entrare alla Sega, e come e quanto lavorate?

Tetsuya Mizuguchi è il produttore di *ManxTT* e il capo dell'AM3.

I pochi elementi strumentali su schermo permettono di tenere sotto controllo la situazione senza perdere di vista la pista.

Sega Rally è l'ultimo grande gioco dell'affermato team AM3.

TM: Generalmente chi è venuto a lavorare qui lo ha fatto direttamente dopo essere uscito dalle scuole superiori o dall'università. Comunque non sono richieste esperienze specifiche. Per esempio Shinichi Fuji era assistente in una scuola...
SF: ... quindi ho deciso di creare giochi e sono entrato alla Sega.
TM: Nell'arco di un anno realizziamo circa tre o quattro progetti, anche se nel '96 probabilmente saranno di più. Ovviamente per la realizzazione di un gioco non possiamo impiegare tutto il tempo che vorremmo, abbiamo dei limiti da rispettare che concordano obbligatoriamente con l'esigenze del mercato. Adattarci a certi tempi non è sempre facile ma, comunque, dipende sempre dal tipo di gioco. A volte ci vengono in aiuto anche compagnie o artisti esterni, come nel caso di *Virtua-On*, dove il design dei robot è stato affidato a un famoso illustratore. Un altro esempio è *Megalopolis* dove tutte le sequenze in computer grafica sono state realizzate da altri, a volte anche le colonne sonore non sono opera nostra. Tuttavia già adesso la maggior parte del lavoro ricade sulle nostre spalle e presto, con l'allargamento del gruppo, speriamo di diventare totalmente indipendenti.

Ritorniamo a *ManxTT*. Come vi è venuta l'idea di realizzare un gioco di questo tipo.

TM: Dopo *Sega Rally*, ho cominciato a pensare a che gioco avremmo potuto realizzare. Volevo fare un gioco dal grande impatto grafico. Inoltre volevo che fosse possibile utilizzare il corpo. Ho visto una rivista con una articolo sull'isola di Man e l'ho trovata molto bella e adatta a un gioco come questo. In più, in Giappone c'è un gruppo di motociclisti che ama guidare nella natura. Ho cercato di realizzare un gioco che contenesse tutti questi elementi. *ManxTT*, infatti, si basa su una delle più vecchie gare motociclistiche: la Tourist Trophy Race dell'Isola di Man, una corsa che si tiene sulle strade pubbliche dell'isola. Nel gioco si può scegliere se gareggiare sulle vere strade, partendo dalla città, attraverso le montagne, passando dalla costa fino a tornare alla zona urbana, o se correre su un tracciato originale, reso ancora più impegnativo dalle condizioni mutevoli del tempo. Il cabinato è equipaggiato con una moto in dimensioni reali che permette al giocatore di divertirsi in modo molto realistico: i piedi si possono appoggiare sulle pedaliere, per curvare bisogna piegarsi esattamente come si farebbe nella realtà e il sistema

Fino a otto giocatori, disposti su quattro cabinati doppi, possono sfidarsi in questa indiavolata corsa motociclistica.

idraulico trasmette al "pilota" varie vibrazioni simulando anche gli effetti di una rapida accelerazione. Completano l'opera dei potenti altoparlanti che pompano il rombo del motore, avvolgendo definitivamente il giocatore impegnato nella guida. Dopo aver iniziato a sviluppare *ManxTT* abbiamo anche scoperto che nel catalogo Sega esisteva un gioco intitolato *Sega ManTT Rally*, un'altra simulazione motociclistica, uscita circa 20 anni fa! La persona che ha realizzato il gioco si chiama Sato e oggi è il responsabile dell'hardware del Saturn. Di fatto, *Hang-On* non è il primo ne l'unico gioco di moto della Sega, ma è stato il primo a riscuotere un grande successo.

Ho sentito pronuciare la parola Saturn. Qui la domanda sorge spontanea: cosa ne pensate del nuovo 32 bit Sega, e come può influenzare il vostro lavoro?

TM: Sinceramente non ci riguarda direttamente, la stessa conversione di *Sega Rally* non è stata curata da noi, anche se il risultato è stato più che buono.

SF: Non pensiamo mai alla possibile conversione quando realizziamo un arcade. Di conseguenza se il gioco si rivela un successo si può provare a convertirlo, ma non limitiamo mai i nostri prodotti in previsione del loro sviluppo su altre piattaforme.

TM: A noi non interessa, non siamo tenuti a pensare anche al Saturn. Voglio essere onesto, penso che i giochi perdano di impatto in una conversione. Sarebbe logico convertire un gioco sapendo di poter mantenere la stessa qualità ma, in particolare, è impossibile farlo con *ManxTT*. Vi immaginate un Saturn con attaccata una moto come questa? Il punto di forza di *ManxTT* è anche il cabinato, ed è praticamente impossibile trasportarlo in ogni casa.

A che punto siete della lavorazione? Dovreste essere in dirittura d'arrivo.

Jun Uriu (designer capo): In questo momento ci stanno lavorando 11 persone...

TM: ... e altre due persone stanno lavorando alla parte sonora. Più tutti i tecnici che stanno realizzando l'hardware, in totale ora siamo circa in 20 su questo progetto. Abbiamo iniziato a marzo di quest'anno è ora il gioco è completo al 60%. Grazie al team AM4 che ci ha aiutato nella realizzazione, ora anche il cabinato (decisamente complesso) è praticamente finito. I nostri colleghi hanno realizzato un processore specificatamente dedicato al controllo e ai movimenti della moto su cui si siederanno i giocatori, in modo da non gravare sulla CPU centrale. Infatti, la scheda principale è una CRX-A Model 2, la stessa scheda che utilizzano *Sega Rally* e *Daytona Usa*.

JU: È anche la stessa scheda di *Virtua Fighter 2*, solo di una versione più recente.

TM: La precedente Model 2 aveva solo due uscite audio e, visto che per completare l'opera avevamo bisogno di quattro uscite, abbiamo integrato anche una Model 1. Ora la parte sonora contribuisce ancor più efficacemente al realismo del gioco.

In definitiva, cosa può vantare *ManxTT* che gli altri titoli del genere, come *Cyber Cycles* della Namco, non hanno?

TM: Sinceramente, mi piace molto *Cyber Cycles*, ma i tracciati sembrano tutti uguali, non sono abbastanza vari. Invece *ManxTT* offre diverse situazioni

Anche a distanza ravvicinata le moto mantengono un'ottima definizione, grazie all'alto numero di poligoni utilizzati e alle texture ricercate.

All'AM Show c'era un TIR dove si poteva provare una versione non definitiva di *ManxTT*. L'estetica del cabinato, comunque, è rimasta pressoché invariata.

Non vediamo l'ora di giocare a *ManxTT*, anche se, purtroppo, sarà difficile vederne una conversione per Saturn.

La conversione di Sega Rally ha soddisfatto tutti, compresi gli autori del coin-op originale.

con tracciati vari e affascinanti. Inoltre *ManxTT* è più realistico di *Cyber Cycles*.

SF: Tecnicamente *ManxTT* ha rappresentato una vera e propria sfida. Abbiamo compiuto dei grandi sforzi per realizzare il cabinato analogico. Alla fine è risultato molto costoso, soprattutto a causa dei molti motori che lo compongono.

NY: Abbiamo programmato di produrne molti, in modo che i costi si abbassino e che finisca per costare quanto un cabinato per i giochi di guida con le auto.

TM: Ribadisco che in *ManxTT* si guida esattamente come si guida nella realtà, non si usano tanto le braccia ma si usa molto il corpo. Comunque uno dei problemi di *Cyber Cycles* è la posizione della testa. Quando si effettua una curva la testa non è più al centro dello schermo così si ha una sensazione meno realistica. Invece in *ManxTT* siamo riusciti a far mantenere la testa del giocatore sempre al centro dello schermo per la miglior sensazione di guida. Inoltre il cabinato è composto da due moto e si possono collegare fino a quattro cabinati per un totale di otto giocatori. Ultima nota per confermare il grande realismo del gioco. Abbiamo ricevuto alcuni consigli direttamente dal team Castrol-Honda, ci hanno aiutato soprattutto nella realizzazione della moto.

SF: Ci hanno fornito preziose indicazioni anche per il sonoro. Volevamo ricreare nel migliore dei modi le sensazioni che prova un vero pilota. Ovviamente abbiamo anche digitalizzato e adattato i rumori che si sentono realmente in sella a una moto.

TM: Inoltre anche la parte grafica è stata molto curata. Ci vogliono più poligoni per fare una moto che non per fare una macchina. All'inizio, quando abbiamo dichiarato che avevamo intenzione di realizzare una gara a otto giocatori, tutti hanno pensato che fosse impossibile per via dell'alto numero di poligoni necessari. Ogni secondo lo schermo si aggiorna 60 volte, questo significa che ogni volta bisogna ricalcolare tutto. Una grafica troppo dettagliata avrebbe richiesto un numero di poligoni talmente alto da rallentare inevitabilmente il gioco. Quindi, prima ci siamo imposti un limite massimo di poligoni in modo da disegnare le moto di conseguenza. I nostri grafici hanno abbastanza esperienza per sapere qual è il numero minimo di poligoni per ogni forma, così sono riusciti a ottenere delle belle moto utilizzando un numero di poligoni relativamente basso. Alla fine ce l'abbiamo fatta a realizzare anche il modo a otto giocatori.

Si è fatto tardi, bevo l'ultimo sakerino e vi lascio.

TM: Okay, ma non rubarti il bicchierino come al solito.

NY: Questi francesi importati sono tutti uguali.

SF: Sì, una faccia una razza, tutti con il nasone.

JU: A proposito, che fine ha fatto Dupont?

• ***Nicolasan***

ULTRA CERTEZZE

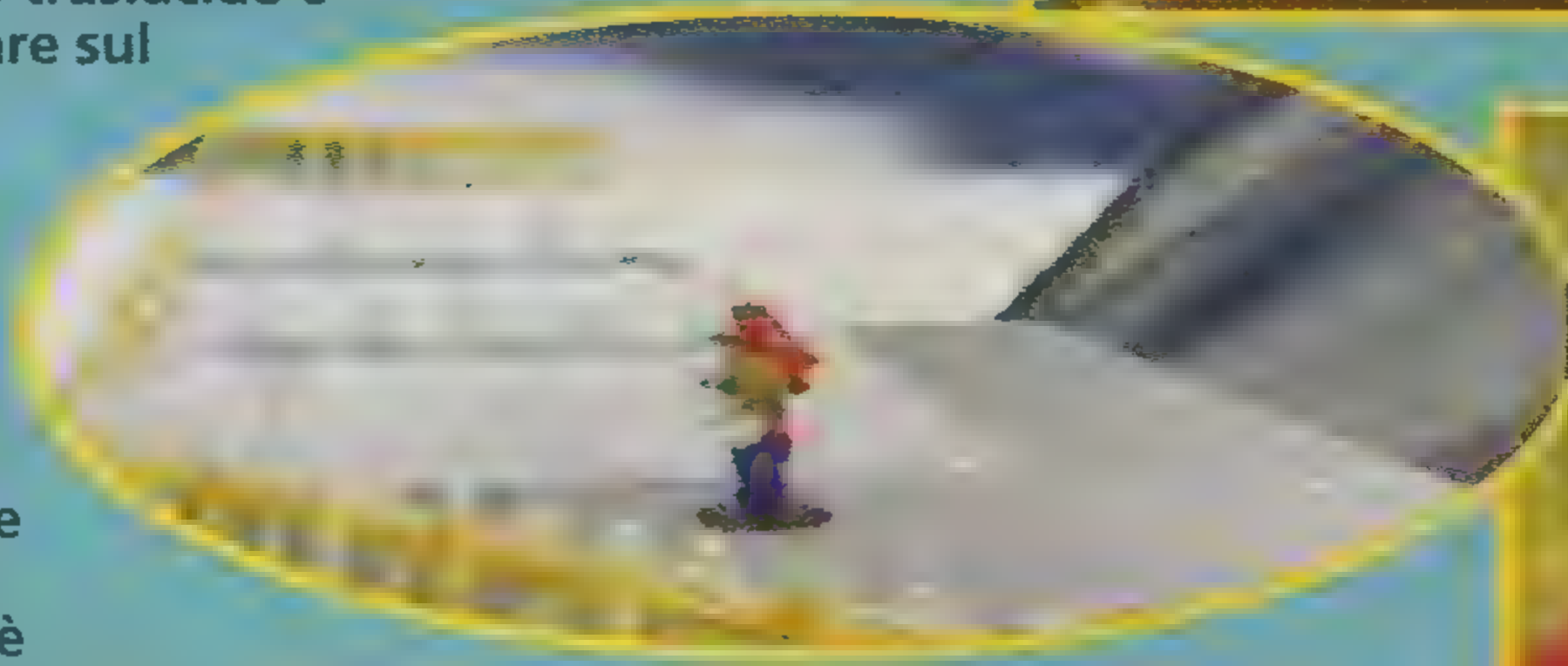
Possiamo finalmente dire di aver giocato a *Super Mario* su Nintendo 64 e ne siamo entusiasti! Se volete saperne di più continuate a leggere, ma cercate almeno di contenere la salivazione.

Quest'anno lo Shoshinkai si è tenuto il 24 novembre nella periferia di Tokyo, a Chiba. Lo Shoshinkai è una fiera strettamente riservata alla stampa e ai professionisti dell'industria (la stessa fiera era aperta al pubblico il 25 e il 26 sotto il nome di Space World 95) e, ovviamente, non potevamo mancare all'appuntamento, visto che il tema portante della fiera è stato la presentazione del Nintendo 64 (N64 o Ultra 64 o NU64, a seconda che si parli di versione giapponese o americana). Dopo mesi e mesi di speculazioni e voci, la Nintendo ha finalmente mostrato la console più attesa degli ultimi due anni, annunciata il 23 agosto 1993 con il nome di Project Reality frutto dell'accordo tra Nintendo e

Il display dove si possono notare le varie colorazioni del rivoluzionario joypad per il N64.

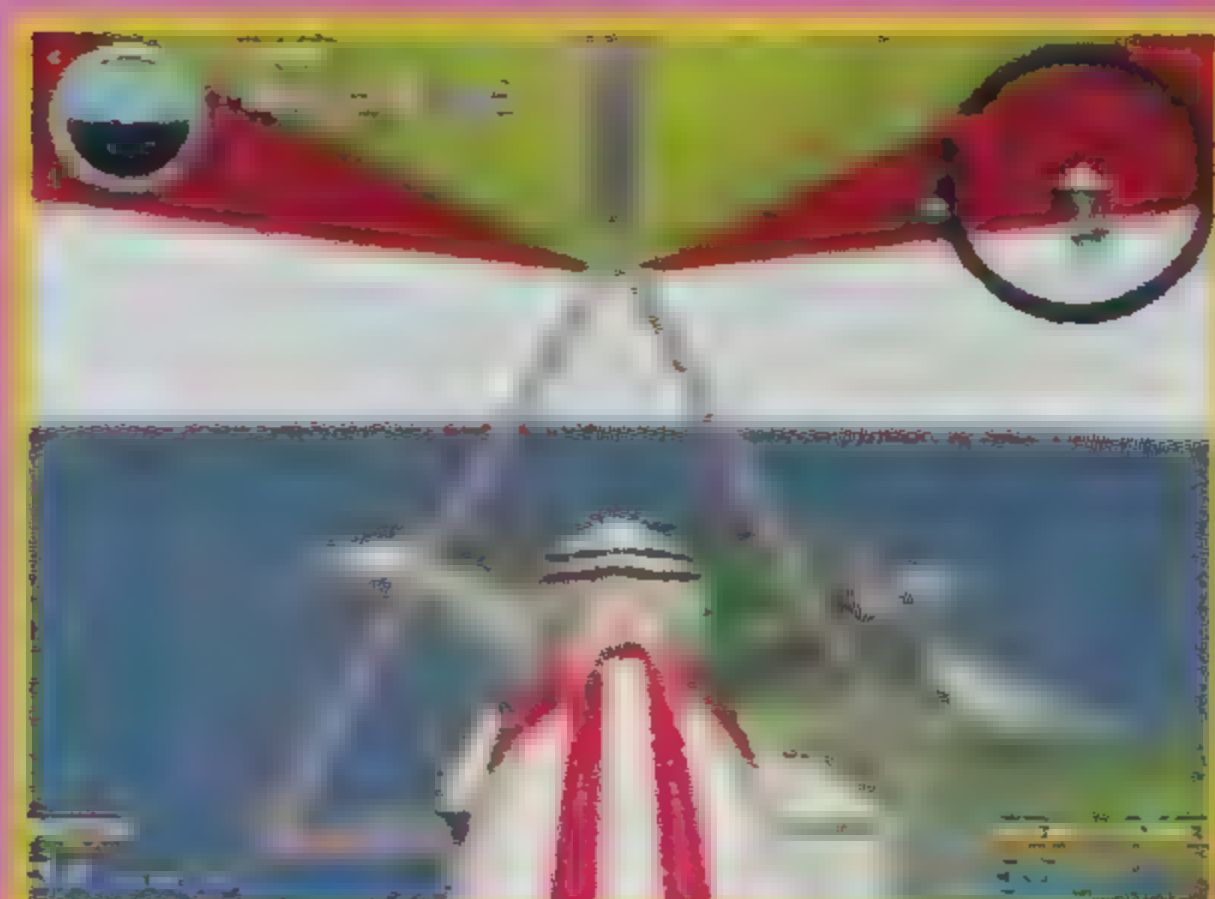
Una veduta esterna della fiera. Sono le 9:00 del mattino e tutti i giornalisti si recano al lavoro. Poverini, sicuramente non li invidiamo.

SUPER MARIO 64

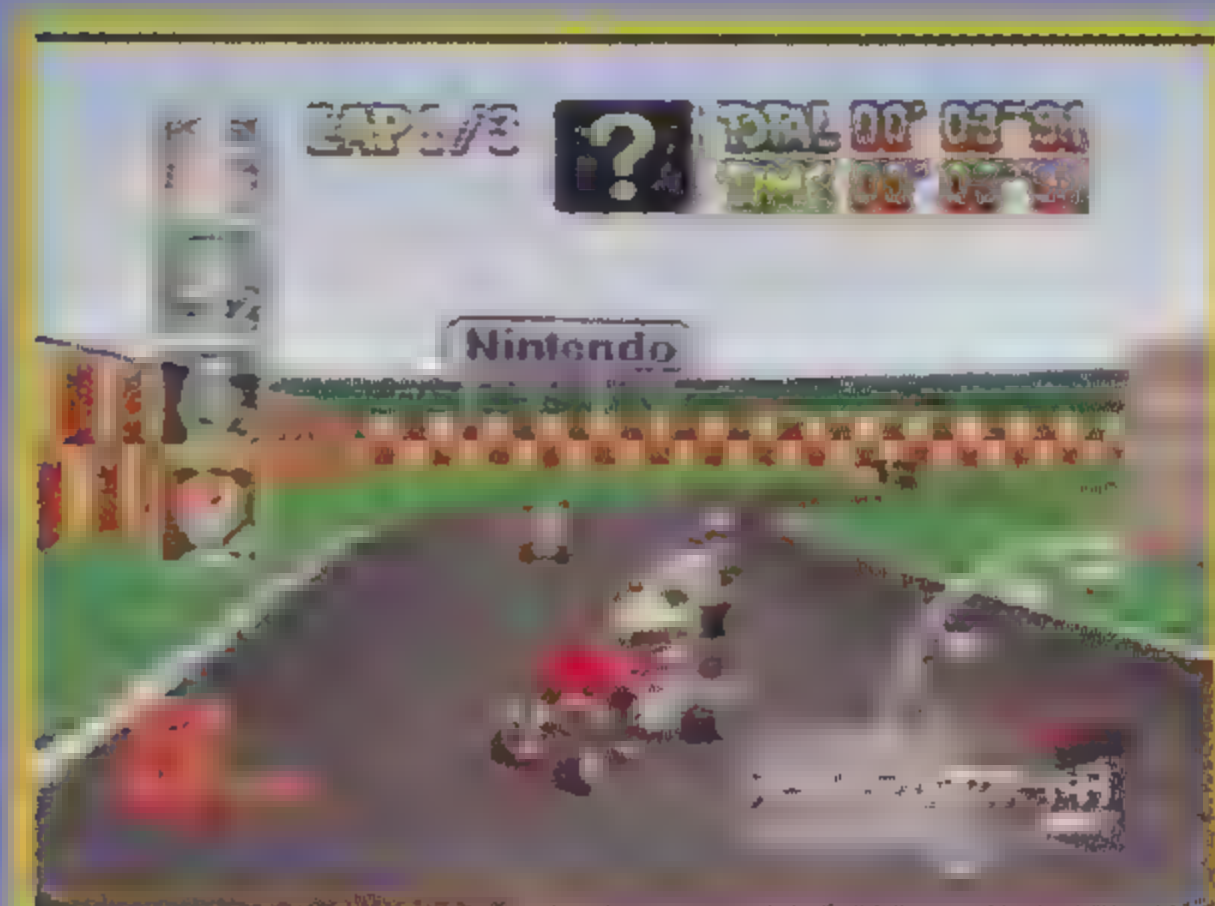
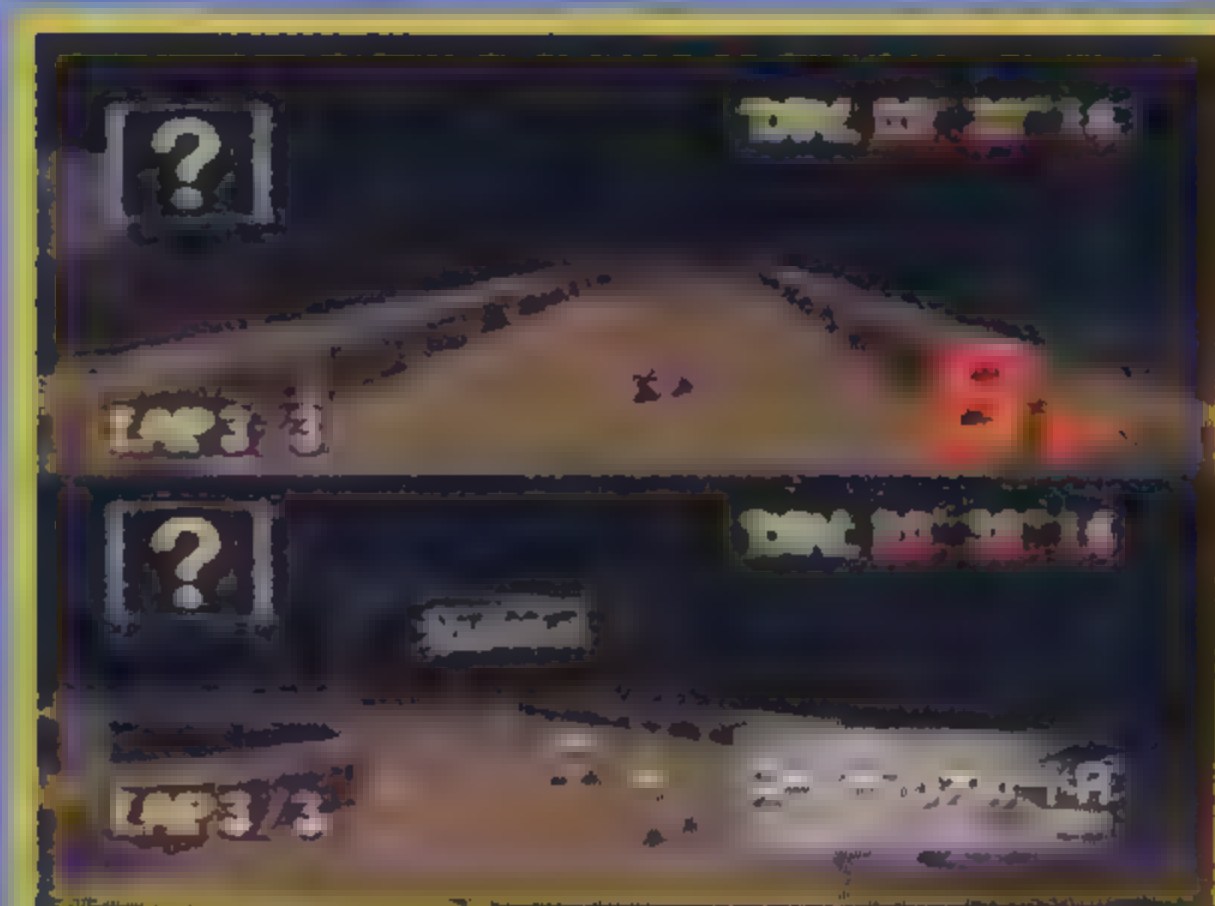
Le "killer app" sono quei titoli che da soli bastano a far vendere una console. I giochi di Mario da sempre sono delle KA e *Super Mario 64* non sfugge a questa regola. Il gioco era completo solo al 50%, ma è riuscito comunque a catalizzare tutta l'attenzione dei visitatori. Subito all'inizio del gioco è possibile giocare con la faccia di Mario (la stessa che potete trovare sulla copertina), si può ingrandirla, rimpicciolirla, ruotarla e cambiare le sfumature dei colori. Quindi si inizia e ci si ritrova in un ambiente tridimensionale dove si ha completa libertà di movimento, questo è il "Castle Stage" e si può fare pratica con i controlli. Il joystick analogico serve per muoversi a 360°, il tasto A serve per saltare e i quattro tasti direzionali gialli permettono di scegliere la posizione della telecamera che seguirà l'azione, che può essere posta ovunque si voglia tranne che "dentro" la testa di Mario. Non c'è più il tasto per correre dato che basta premere più o meno in una direzione sullo stick, per ottenere l'effetto desiderato. Non ci sono nemici ma si può interagire con il background come e quanto si vuole: salire sugli alberi, salire sui pali, tuffarsi in acqua, ecc... Quando il giocatore ne ha abbastanza può entrare nel castello e decidere quale scegliere tra differenti porte, ognuna corrispondente a un mondo. "The World of Rocky Mountain" è il primo vero livello dove Mario deve scalare un muro vivente fuori dal castello, e alla fine potrà addirittura volare! Nel "Dragon Stage" affronterete una vecchia conoscenza: Koopa in persona! Vi sparerà alcune palle di fuoco, le fiamme sono traslucide e non hanno contorni definiti, un'effetto che non è possibile realizzare sul Saturn. Inoltre, potrete prendere la coda del dragone e farlo volteggiare, lanciandolo lontano, utilizzando l'attacco "Giant Swing". Nel "Water Stage" Mario nuota con i pesci, anche se la parte del sottomarino non era ancora disponibile in questa verrsione. La sensazione di nuotare è completamente diversa dal solito, e il giocatore può sfruttare al meglio il particolare joypad. "Ice Stage", in questo schermo Mario dovrà vedersela con i pinguini e con la relativa mamma. Quando avrà finito potrà entrare in un buco e accedere a un bonus stage. In questo schermo bonus, Mario scivola su una rampa e deve raccogliere quante più monete è possibile. Il "Devil Stage" è accompagnato da una musica indiana, e bisognerà attraversare un classico schermo a piattaforme, pieno di palle di fuoco e bombe, solo che in 3D! Quando si smette di usare il joypad Mario comincia a sbadigliare e si prende una pausa. Per quanto riguarda il numero dei poligoni, sembrano essere molti di più rispetto la norma. *Super Mario 64* è uno dei migliori giochi che abbiamo mai provato e dovrebbe sicuramente soddisfare tutti i tipi di videogiocatori! Comunque, sembrava avere meno livelli rispetto agli altri titoli della serie. Probabilmente a causa dello spazio su cartuccia.

Silicon Graphics. Come promesso, c'erano in esposizione cento macchine e sono stati ufficialmente introdotti 13 titoli, di cui troverete una breve descrizione e molte immagini nelle pagine seguenti. Si è parlato anche di un prezzo ufficiale di 24.900 Yen (circa $249, ovvero 400 mila lire), pienamente in linea con le anticipazioni, visto che sempre nel 1993 si parlava di un costo inferiore ai $250. La data di inizio della commercializzazione, che qualcuno fissava per prima di Natale, è (rullino i tamburi) il 21 aprile, meno di un mese dopo quel 24 marzo di cui avevamo parlato due numeri fa, nel numero 44 di GP. Nel pomerigggio, Mr. Yamauchi, presidente della Nintendo giapponese, ha tenuto un discorso di un ora presentando ufficialmente l'hardware del N64. Per prima cosa, però, ha riconosciuto il fallimento del Virtual Boy, attribuendo questo insuccesso principalmente alla carenza di software, e affermando di credere in un nuovo lancio della console "virtuale" nel 1996, con nuovi giochi che sfruttino al meglio le potenzialità della macchina. Il fatto che ci fossero solo due titoli giocabili durante la fiera è stato il secondo punto del discorso, Mr. Yamauchi era dolente di questa situazione, ma non

La parte del sommergibile non era ancora giocabile ma verrà inserita nella versione finale. Non vediamo l'ora di provare anche questa sezione.

PILOTWINGS 64

Molto simile al suo predecessore, solo ambientato in un mondo poligonale. *Pilotwings 64*, così come Pilotwings per SNES, non è solo un gioco divertente ma è un esempio delle reali potenzialità della macchina. A bordo di un deltaplano si volteggia sopra un'isola delle Hawaii, dove ci sono cascate, ponti naturali, spiagge di sabbia, montagne, ecc... Praticamente un paradiso naturale che potrete esplorare comodamente seduti in poltrona. Il gioco è opera della Paradigm ma è stato supervisionato dal solito Miyamoto che non ha esitato a personalizzarlo. In alcuni punti sembra addirittura di vedere un film, considerando anche il fatto che tutti i paesaggi si rifanno direttamente ai veri scenari naturali americani. Un titolo che sicuramente lascerà a bocca aperta voi e i vostri amici.

voleva che i difetti dei titoli ancora incompleti fossero interpretati come effettive carenze del nuovo 64 bit (sembra, infatti, che lo sviluppo dei giochi vada molto a rilento), la Nintendo voleva dimostrare ai fan di Mario la vera qualità del software per il N64, ma allo stesso tempo non poteva perdersi quest'ennesima occasione. Per quanto riguarda *Super Mario Kart*, il presidente ha affermato: "La gente non potrà rendersi conto dell'unicità di *Mario Kart* per N64 fino a quando non sarà completo almeno all'80 percento" (ci vorrà ancora un po' di tempo). In seguito si è arrivati ad analizzare quale sia "la vera natura del videogioco", accentuando l'importanza dei buoni giochi. Secondo Mr. Yamauchi, una delle ragioni del collasso del mercato dell'home entertainment 12 anni fa è stata la pessima qualità dei titoli, ora la nuova generazione hardware ha bisogno di una nuova generazione software, che deve essere creativo, innovativo, sperimentale... Sono stati anche criticati i prodotti dei nuovi sistemi, che occupano lo spazio che hanno a disposizione semplicemente inserendo grafica e sonoro, senza aggiungere delle significative esperienze di gioco. "Il N64 è infatti il modo migliore di proteggere il mercato dei videogiochi. L'obbiettivo della Nintendo non è dominare il mercato (controlla già il 90 percento del settore dei 16 bit in Giappone) ma salvarlo e proteggerlo dal grave rischio che sta correndo." Dopo aver elogiato il rivoluzionario joypad che permette agli sviluppatori diversi tipi di utilizzo, Mr. Yamauchi ha definitivamente chiarito il punto sul supporto prescelto.

SUPER MARIO KART R

Classico e molto simile alla versione per SNES. Comunque questa non è altro che una nota positiva, visto che la giocabilità sembra rimasta immutata, ma la grafica è stata interamente rifatta. Tutti i go-kart ora sono in 3D così come tutti i fondali. In più, si potrà giocare fino a 4 in split-screen, e sfidarsi in un apposito battle-mode, grande passione di Miyamoto. Il gioco dovrebbe essere disponibile per giugno, ovvero poco dopo il lancio ufficiale della console.

DIRE, FARE, BACIARE...

Dopo la fiera, la Nintendo ha organizzato un piccolo party dedicato ai giornalisti stranieri. Al party erano presenti Howard Lincoln, presidente della Nintendo of America, e Shigeru Miyamoto che, gentilmente, ha accettato di rispondere ad alcune domande. Miyamoto non ha direttamente sviluppato *Super Mario Bros 64*. Questa volta il suo lavoro è stato controllare la qualità di tutti i giochi in fase di sviluppo per N64; tuttavia è possibile riconoscere la sua impronta su ognuno di essi.

Qual è stata la cosa più emozionante per te oggi?

Il fatto di fare così tante interviste (ride...). Sono molto felice che tutto sia andato bene. Non sapevo come avrebbe reagito la gente alla presentazione del N64, senza contare il fatto che ci fossero solo due titoli provabili. Questa è una decisione che ho dovuto prendere all'ultimo minuto, non volevo che i visitatori provassero troppi giochi in troppo poco tempo.

Pensi che ciò che si è potuto vedere oggi sia una dimostrazione di quello che può fare veramente il N64?

Sì, anche se non bisogna dimenticare che anche *Super Mario 64* è completo solo al 50%, verranno aggiunte molte altre cose .

Su quale gioco hai lavorato?

SM64, KB64, WR, LoZ64, S64 e *SMKR* sono prodotti Nintendo direttamente sotto la mia responsabilità al 100%. Gli altri, e in particolare *Pilotwing 64*, dipendono da me solo per una piccola percentuale, visto che sono stati realizzati in collaborazione con altre software house. Anche prima, comunque, mi sono sempre occupato di circa dieci titoli alla volta, quindi per me non è una novità.

Abbiamo sentito che per rispettare la data di aprile, il codice dei giochi dovrà essere pronto per febbraio. Pensate di avere abbastanza tempo?

Forse potremo ottenere un po' di tempo in più... Conosciamo qualche trucchetto all'interno della compagnia. Comunque siamo molto impegnati. Per il N64 ora sto facendo il lavoro del direttore più che del produttore. Sono il direttore del progetto *Super Mario 64*, e sono abbastanza preoccupato per il tempo...

Quando avete iniziato a lavorare a *Super Mario 64*?

SM64 è stato il primo titolo che abbiamo iniziato. Esperimenti sullo stesso concetto di gioco sono cominciati già cinque anni fa, quando eravamo agli inizi con il chip FX. Tuttavia con quel chip non siamo riusciti a realizzarlo, quindi si può fissare la sua data di nascita a circa un anno e mezzo fa, quando il progetto ha cominciato a funzionare su una workstation Onyx.

Pensi che *Yoshi's Island*, grafica a parte, sia un gioco migliore di *Super Mario 64*?

Con *SM64* abbiamo cercato di introdurre non solo una dimensione grafica in più, ma anche un dimensione di gioco in più, e pensiamo di esserci riusciti. Volevamo anche renderlo simile a un film interattivo, in pratica creare un piccolo giardino dove mettere dei personaggi tridimensionali che si muovono in tempo reale. In definitiva mi è impossibile paragonare *SM64* con gli altri titoli della serie. È una cosa diversa.

Ci sono voluti circa dieci anni per raggiungere lo stato di perfezione che si può trovare in *Yoshi's Island*. Quanto tempo pensi che ci vorrà prima di poter giocare un perfetto Mario in 3D?

Penso che il livello qualitativo di *SM64* sia già molto alto, abbiamo fatto tesoro dell'esperienza che avevamo.

Tra i giochi che hai seguito qual è stato quello che ti ha maggiormente coinvolto emotivamente?

Sicuramente *SM64*, ma anche titoli come *Pilotwings 64* e *Wave Race* mi stanno molto a cuore. Diventeranno molto meglio di come appaiono oggi.

Cosa pensi dei giochi del Saturn e della PlayStation?

Alcuni giochi sono molto belli. È possibile giocare alcune ottime conversioni. Altri, invece, sono veramente brutti, sembrano degli esperimenti mal riusciti.

Quanto è rivoluzionario il joypad del Nintendo 64?

Ci sono un sacco di giochi che non si possono realizzare in mancanza di un controller analogico. Inoltre, non bisogna spendere altri soldi in periferiche, in pratica ci sono un joypad classico, un mouse e un joystick analogico incorporati in un unico pezzo.

Cosa pensi dei giochi in network e delle possibilità che possono offrire le quattro porte joypad?

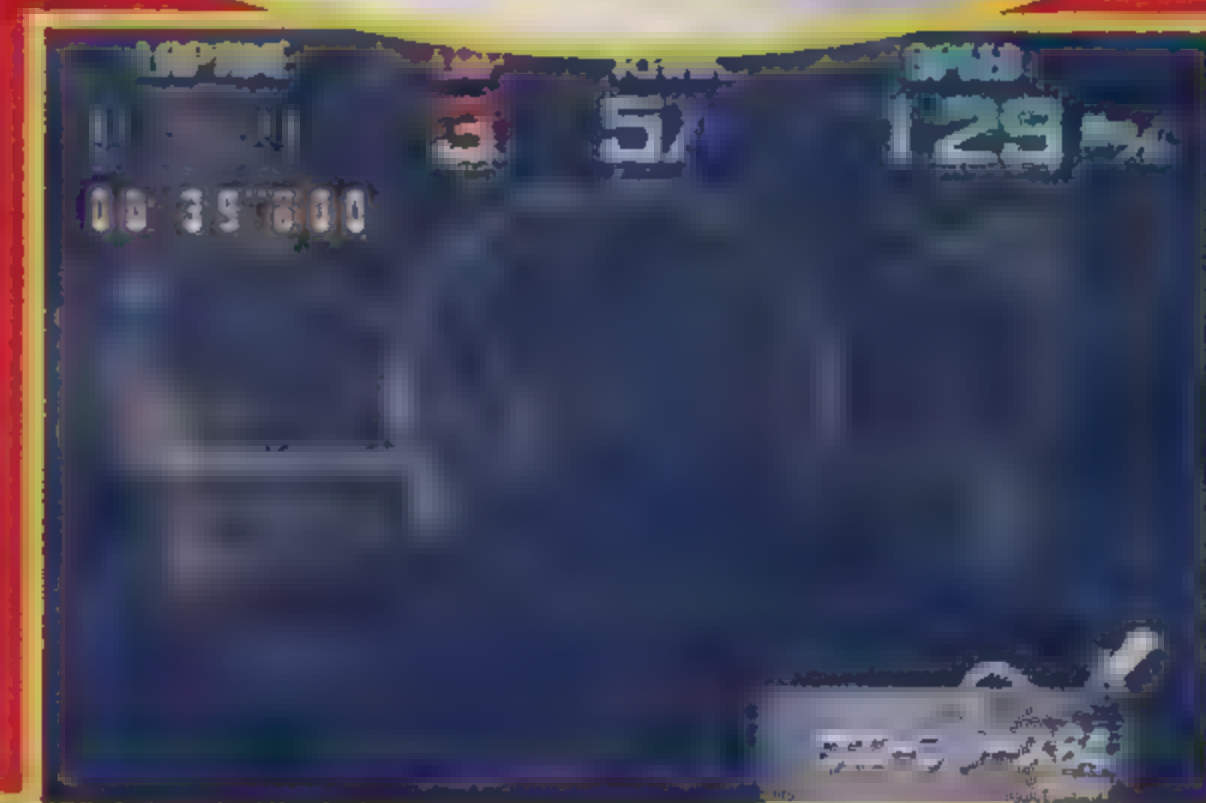
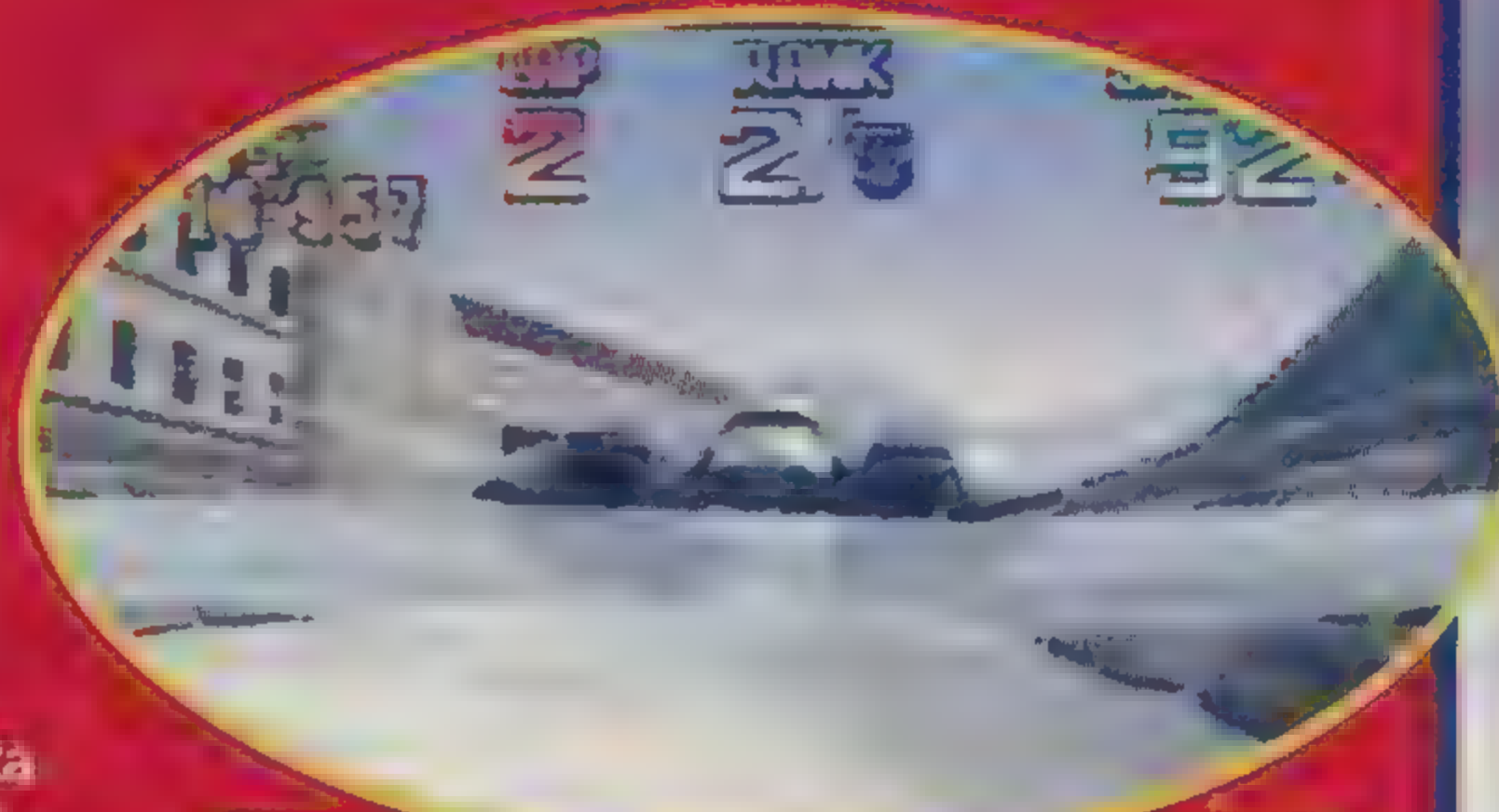
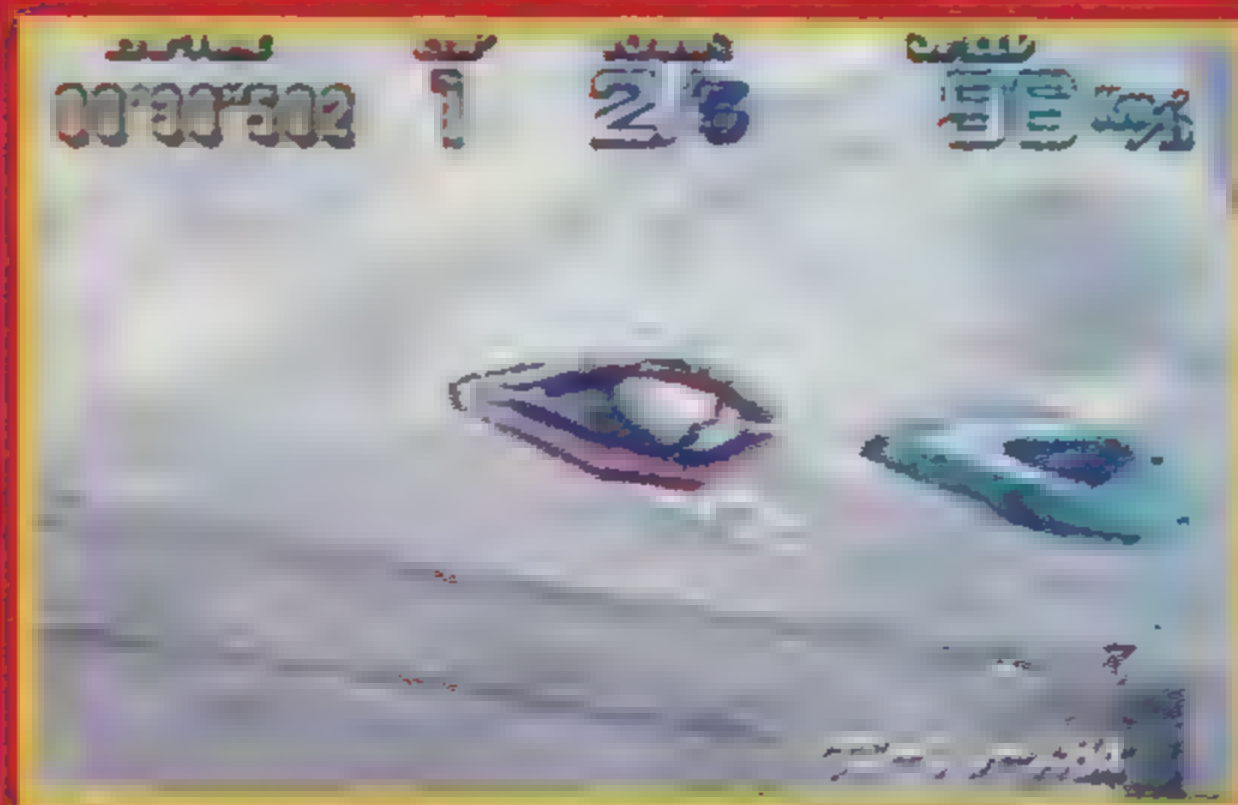
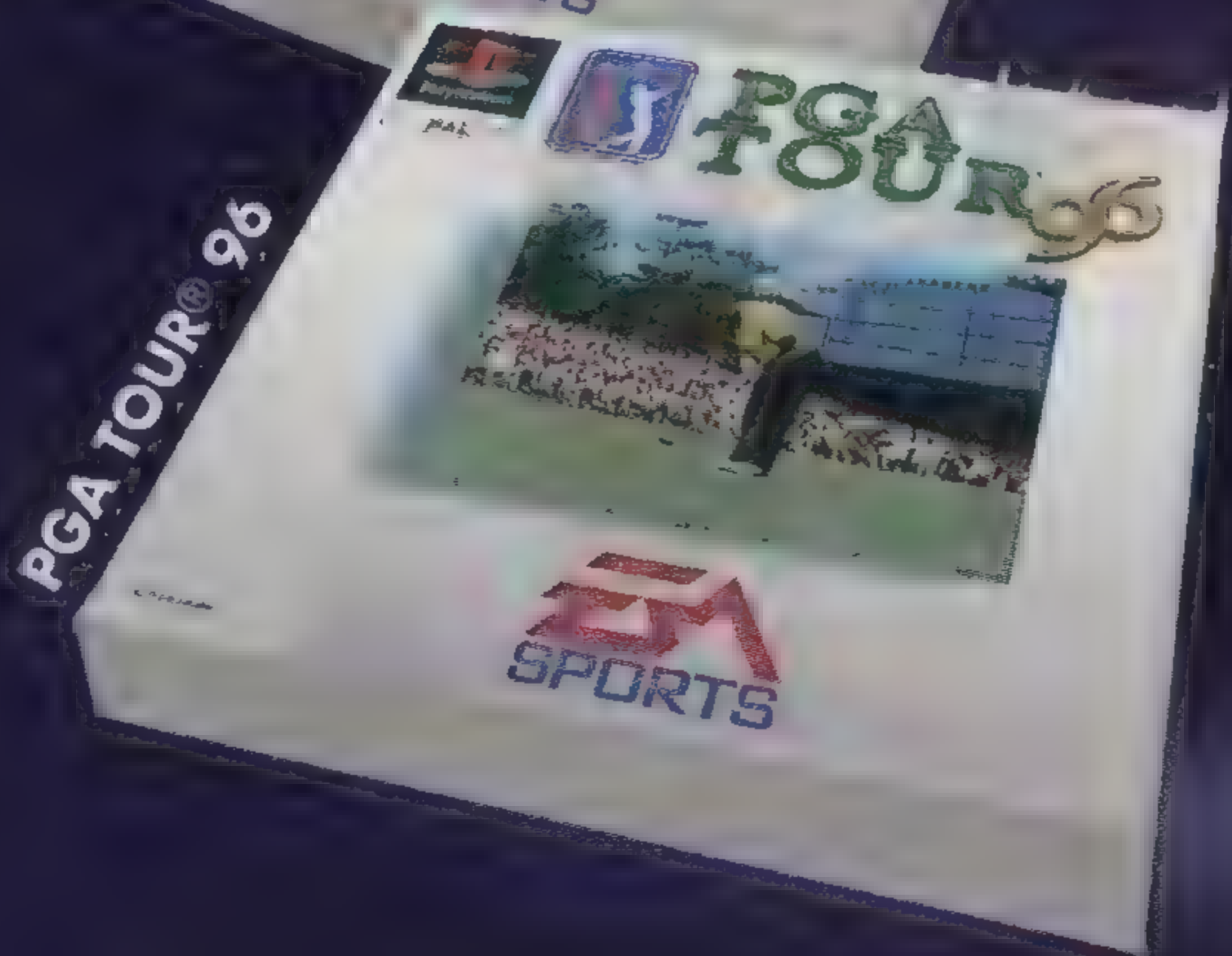
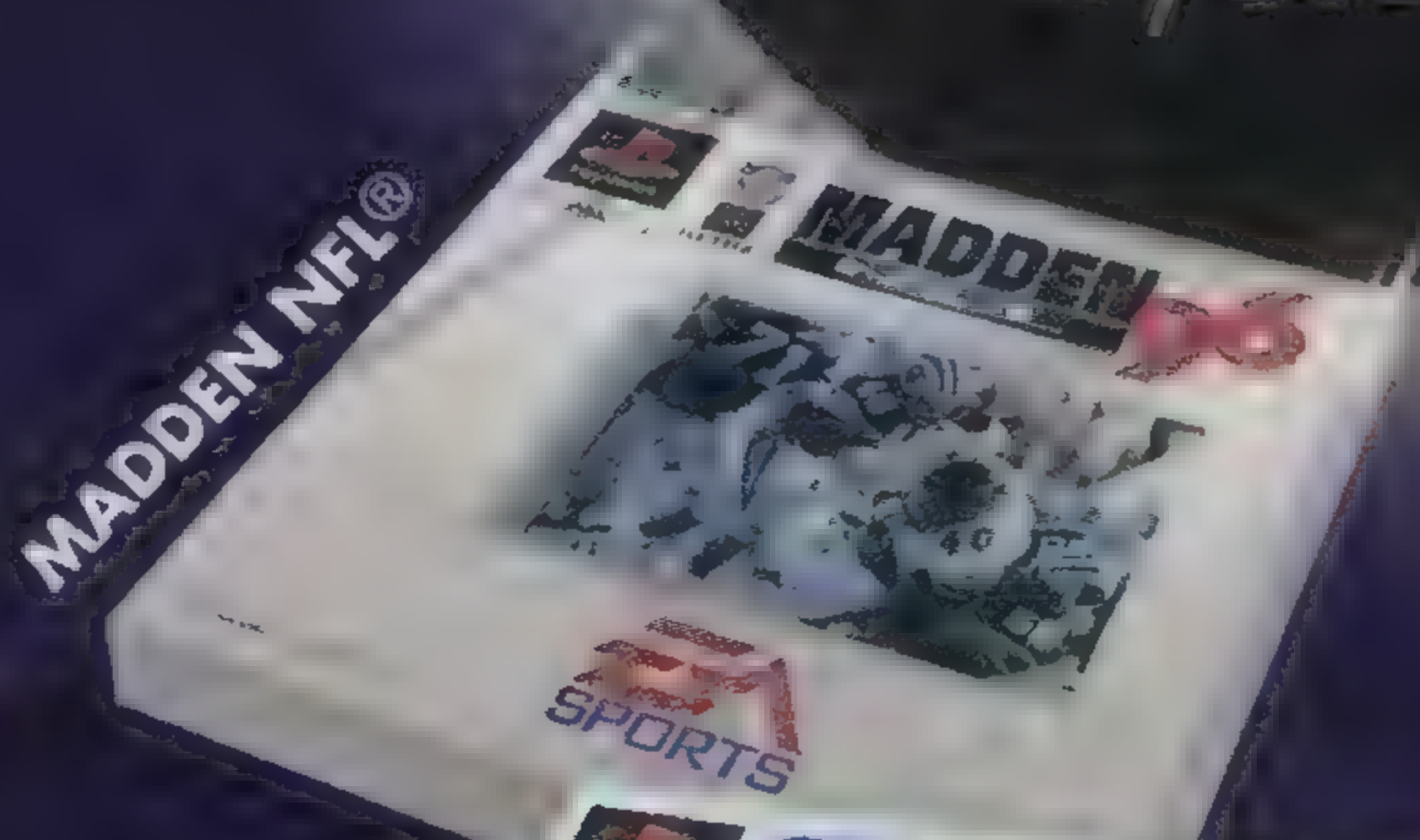
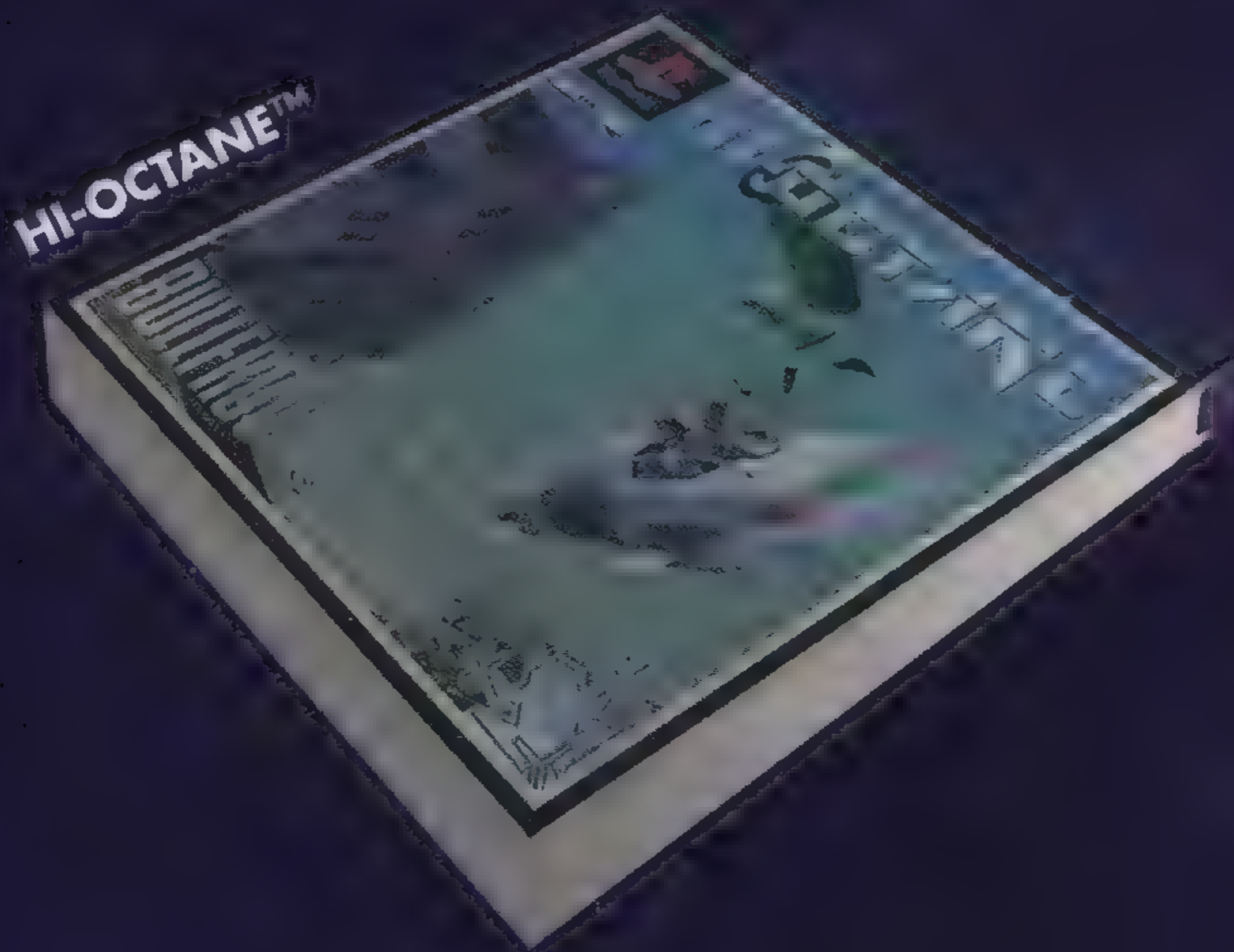
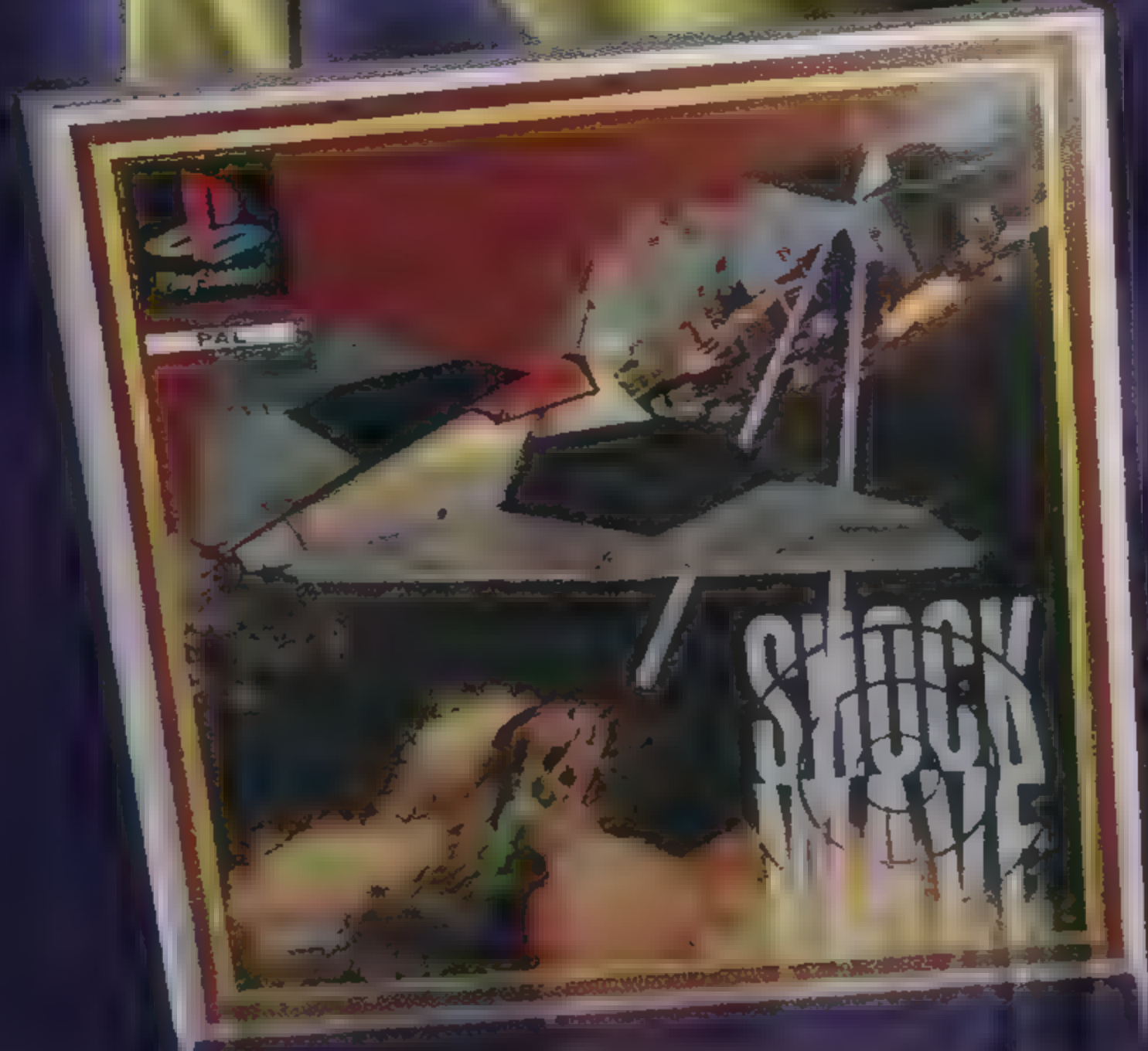
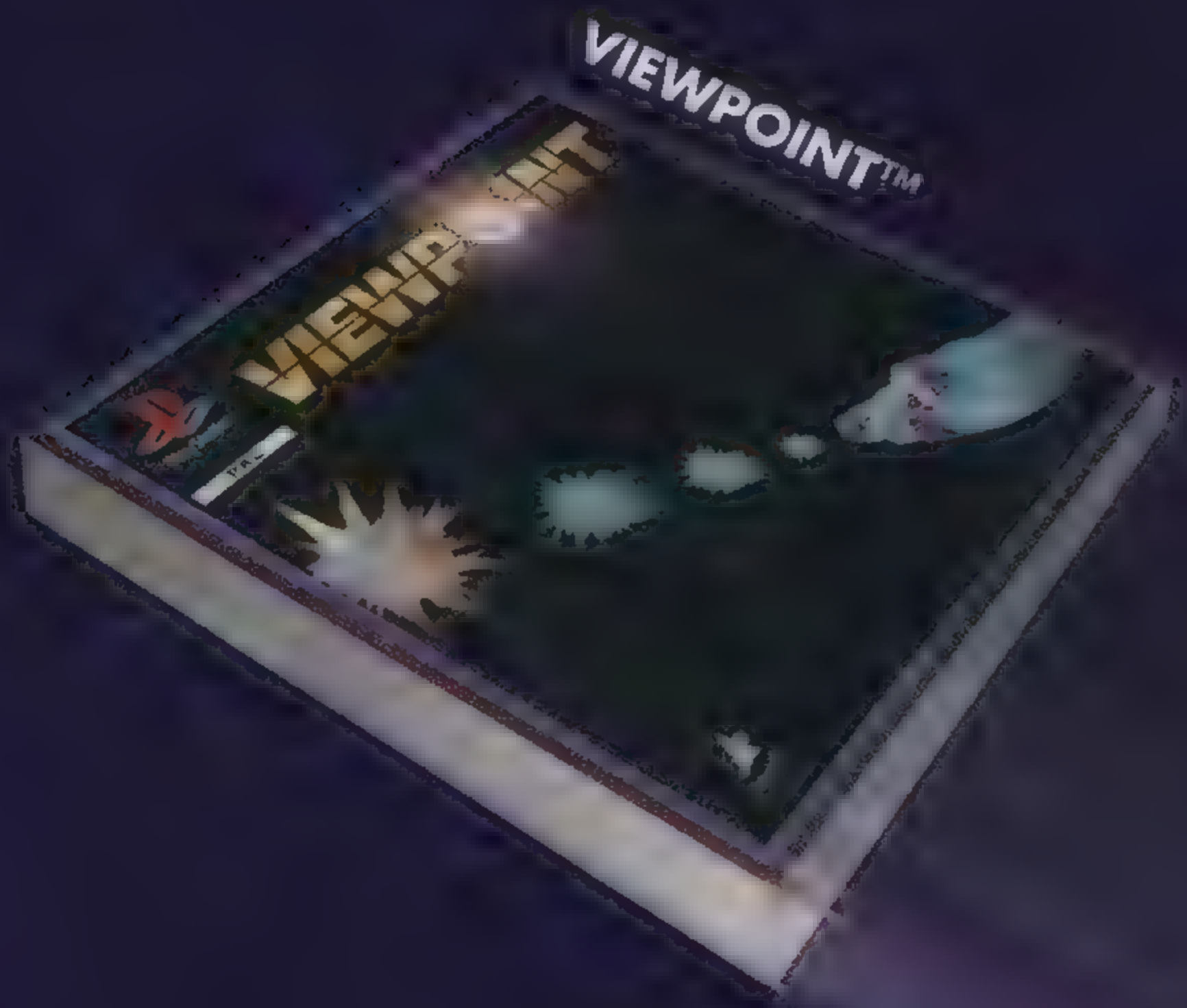
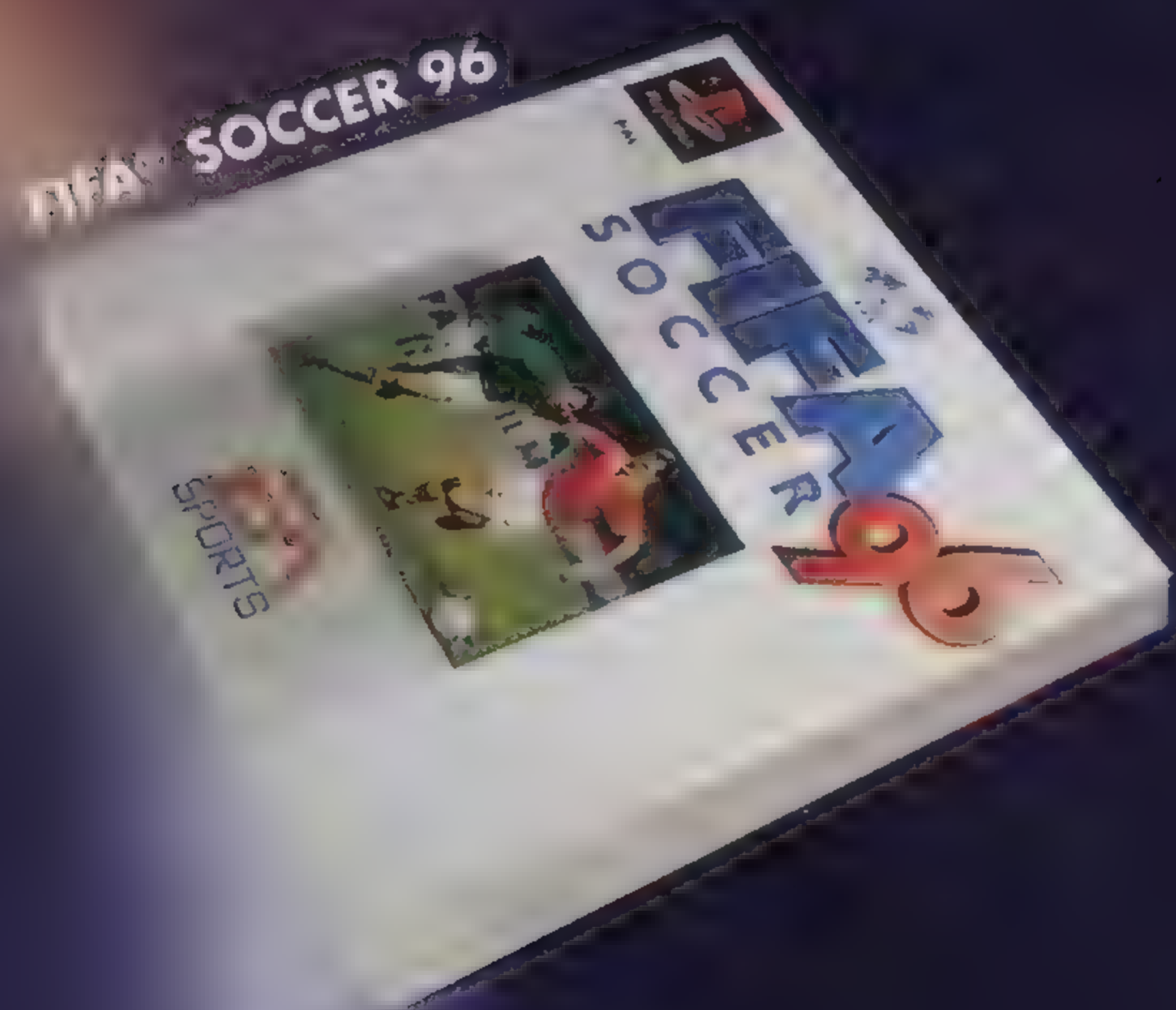
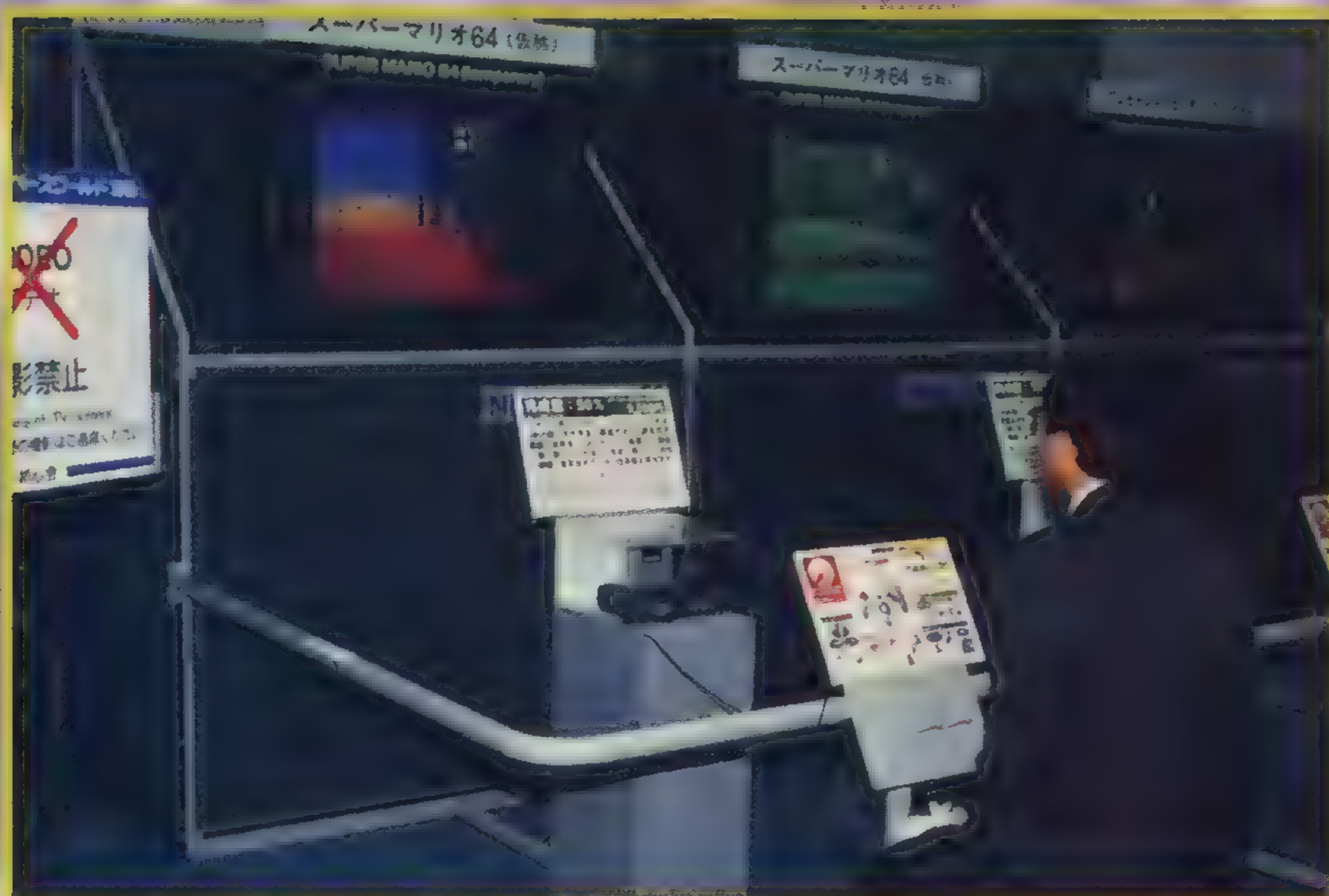
Quando il N64 avrà venduto 3 milioni di unità potremo cominciare a parlare di un cavo di collegamento, comunque la porta seriale è già disponibile, basta sfruttarla. Giocare in quattro a *Mario Kart* sarà eccezionale, soprattutto grazie alla CPU velocissima.

Ultimissima domandina: secondo te i baffi di Mario sono disegnati come quelli di Dupont?

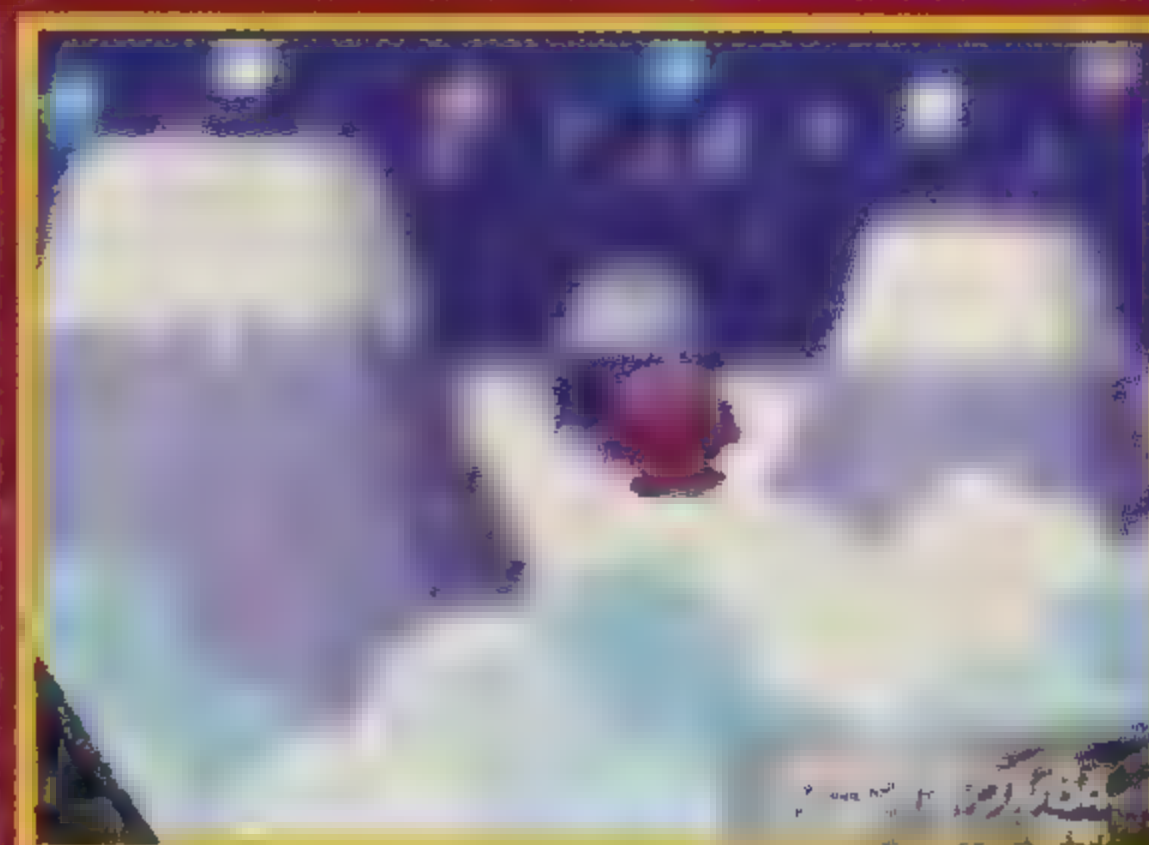
Come potrebbe essere altrimenti.

Sullo schermo a sinistra nella foto si poteva giocare a *Super Mario 64*. Su quello al centro scorreva il demo di *Star Wars*.

WAVE RACE

Quando è uscito il SNES, non avere *F-Zero* era un vero e proprio delitto. La stessa cosa vale anche per questo *Wave Race*, in assoluto il gioco che lo ricorda più da vicino. Infatti, in questo caso si è alla guida di veloci mezzi acquatici e si può scorrazzare per canali urbani e fiumi. L'effetto dell'acqua è realizzato magistralmente e i movimenti delle imbarcazioni sono molto realistici. Miyamoto, che segue il progetto, ha pianificato anche delle barche speciali per i giocatori. Una volta provato lo stick analogico si può già immaginare la qualità del controllo del veicolo, sicuramente molto più preciso di qualsiasi altro joypad casalingo e molto più comodo di un ingombrante joystick per PC.

Una delle cento console a disposizione degli spettatori che volessero cimentarsi con l'ultimo episodio della saga di Mario.

KIRBY BALL 64

Era l'unico gioco provabile oltre a *Super Mario 64*. Completo solo al 20%, offriva la possibilità di affrontare solo due schermi. Lo stile è quello di *Kirby's Dream Course*, con una dinamica di gioco molto simile al vecchio *Marble Madness*. Ad esempio, bisogna guidare la palla-Kirby giù per una discesa innevata, gestendo velocità e direzione con lo stick analogico, cercando di raccogliere quante più stelle possibili ed evitando gli ostacoli. Nel modo a quattro giocatori, ognuno controlla un Kirby e deve tentare di sbattere gli altri fuori da un'arena. La cosa più divertente del gioco è il tipo di controllo che si ha grazie al joypad, che ricorda quei giochi tascabili in cui bisogna far uscire una sfera dal labirinto senza farla cadere nei buchi.

"Inserisci e gioca", questo è il motto della Nintendo ed è un elemento importante della cultura del Famicom, senza contare il vantaggio di non avere tempi di caricamento. In più, le cartucce consentono agli sviluppatori (come ben sanno i possessori di SNES) di inserire qualche nuovo chip, per seguire l'inevitabile evoluzione tecnologica. Il costo delle cartucce sarà di 9800 Yen (150 mila lire), un prezzo molto vicino a quello dei giochi per SFC, mentre per quanto riguarda il nuovo supporto, che verrà presentato in occasione del prossi-

ISTRUZIONI PER L'USO

Ora abbiamo tutti gli elementi per capire in cosa consiste la rivoluzione del joypad del N64. Innanzitutto, come avevamo già avuto modo di far notare, sulla console sono già disponibili quattro porte joypad che ci permetteranno di giocare in compagnia di tre amici a *Super Mario Kart R* senza spendere altri soldi in adattatori. Inoltre, dalle foto potete vedere i molti colori in cui saranno disponibili i joypad aggiuntivi, sulla scia dell'esperimento fatto con il Game Boy. Ma veniamo al punto: ci sono tre modi possibili per impugnare il joypad.

POSIZIONE NORMALE

Con la mano sinistra si controllano la croce direzionale e il tasto L, con la mano destra si controllano i sei tasti e il tasto R. È la posizione ideale per i giochi classici e per i nostalgici del SNES.

POSIZIONE SINISTRA

Con la mano sinistra si controllano la croce direzionale e il tasto L, con la mano destra si controllano il joystick analogico e il grilletto. In questo modo, volendo, si può utilizzare il joypad come una pistola o indirizzare indipendentemente lo sparo e il personaggio come nel coin-op di *Smash TV*.

POSIZIONE DESTRA

Con la mano sinistra si controllano il joystick analogico e il grilletto, con la mano destra si controllano i sei pulsanti e il tasto R. Questo è il modo migliore per giocare ai titoli tridimensionali per via della versatilità del controllo analogico.

3Dスティック

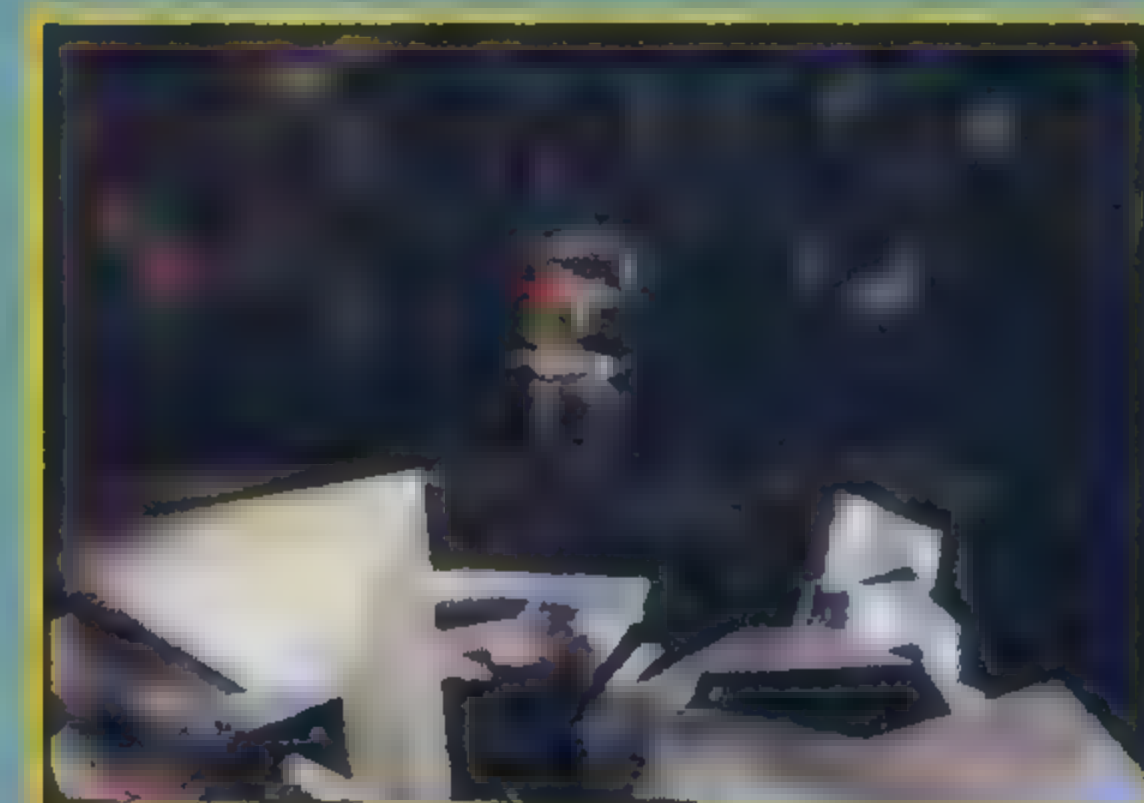
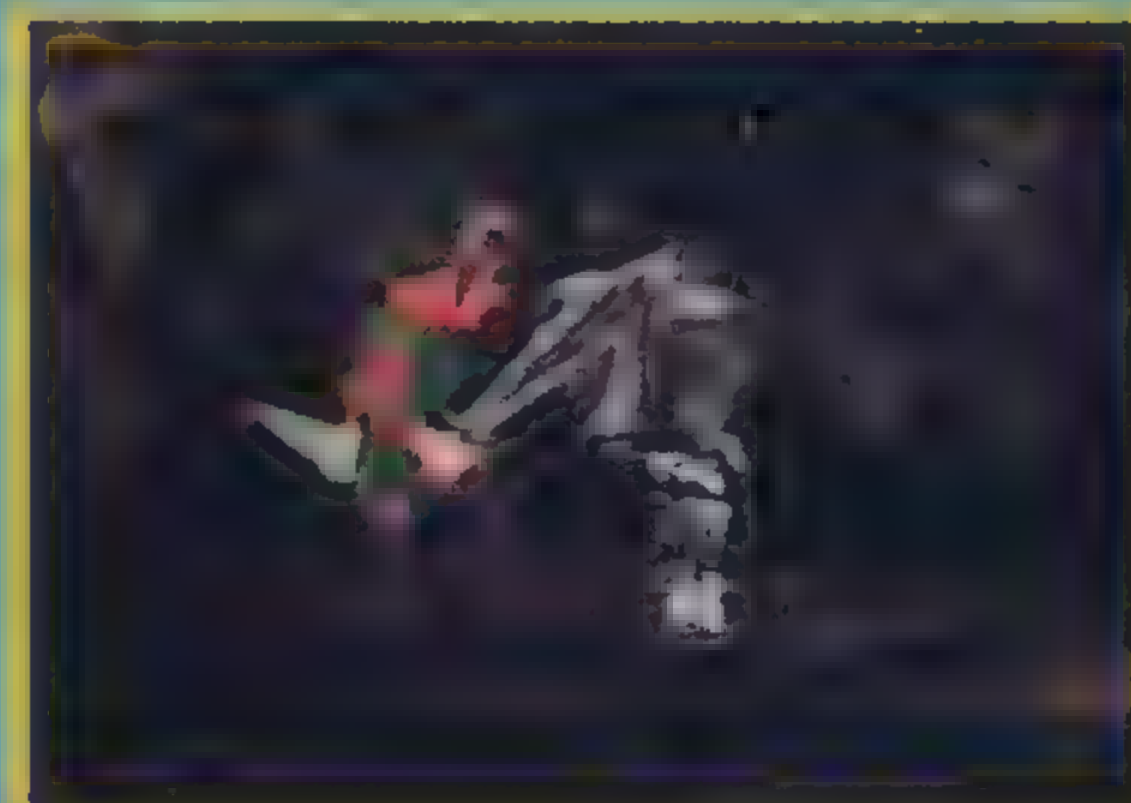
In particolare, a *Super Mario 64* si può giocare sia con la posizione normale, sia con quella destra. I quattro tasti gialli permettono di cambiare visuale, mentre il joypad analogico consente una precisione particolare negli spostamenti in 3D. Inoltre, sotto al joypad c'è anche la porta per inserire la memory card, su cui si possono salvare i record personali di ogni giocatore, mosse, strategie e i settaggi preferiti di ogni gioco. In questo modo, quando si va da un amico per una partita in due o più, basta portarsi il proprio joypad e si avranno subito le condizioni ideali per una sfida all'ultimo sangue.

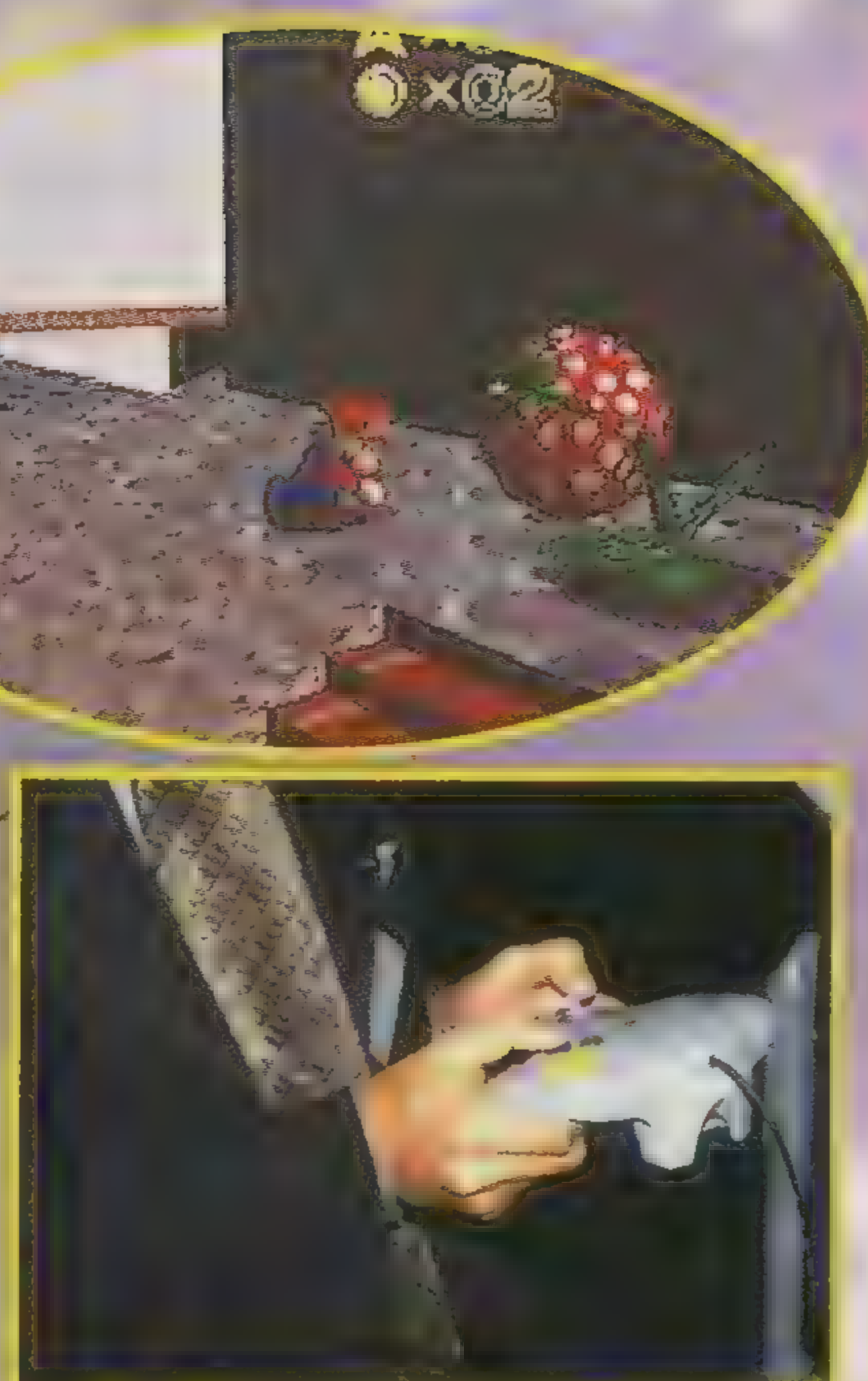
THE LEGEND OF ZELDA 64

Abbiamo potuto ammirare solo due personaggi che combatteveno. Uno era Link e l'altro era un cavaliere vestito con una sorta di armatura argentata. Gli effetti di luce sull'armatura e i movimenti dei personaggi, erano altamente spettacolari ma, purtroppo, non siamo riusciti a vedere altro. Il gioco userà il nuovo supporto magnetico, per cui vi rimandiamo al box specifico. Ogni giocatore potrà crearsi il suo proprio mondo, ma per farlo dovrà aspettare la fine del 1996. Probabilmente si rivelerà un gioco rivoluzionario e un sicuro nuovo hit.

Star Wars Shadow of the Empire promette molto bene. Staremo a vedere.

Uno dei livelli di *SM64* che ricorda maggiormente i vecchi platform.

SOTTO CONTROLLO

Tasto L
Tasto R
Croce direzionale
Tasti direzionali
Tasto START
Joystick analogico
Tasto A
Tasto B
Memory card
Grilletto

mo Shoshinkai, sarà una sorta di disco magnetico riscrivibile che consentirà di immagazzinare moltissimi dati e avrà dei tempi di accesso e trasferimento molto veloci. Mr. Yamauchi ha concluso il suo discorso invitando gli interessati a unirsi a lui il 14 dicembre al NCL a Kyoto, e ha affermato che la Nintendo continuerà a supportare il mercato dei 16 bit anche dopo il lancio del N64.
Durante tutta la mattinata il Nintendo 64 ha attratto la maggior parte dei visitatori che, tuttavia, non hanno disdegnato di partecipare anche alla presentazione di diversi giochi per Super Famicom (la versione giapponese dello SNES). Il SFC, con la sua base di 15 milioni di macchine installate nel solo Giappone, è destinato a vivere almeno ancora un paio di annni, e le varie software house presenti hanno confermato questo dato. Tra i giochi per SFC, quello che ha riscosso più successo è stato *Dragon Quest 6*, ultimo episodio di una serie che rappresenta un vero e proprio fenomeno di culto in Giappone, le cui vendite superano di gran lunga quelle dei prodotti della Square. La Capcom era presente con *Rockman X 3* e *Final Fight 3*, mentre la Konami ha presentato un nuovo *Goemon*. La Square ha riscosso consensi con il suo *Super Mario RPG*, in uscita agli inizi di marzo, anche se inevitabilmente *Super Mario 64* e lo stesso N64 potrebbero soffocarlo, impedendo che raggiunga le vendite sperate dalla Square. Un discreto spazio è stato riservato anche al Virtual Boy ma, come ci si poteva aspettare, non ha ricevuto moltissime attenzioni, né dalla stampa specializzata né dal pubblico.

FASCINO MAGNETICO

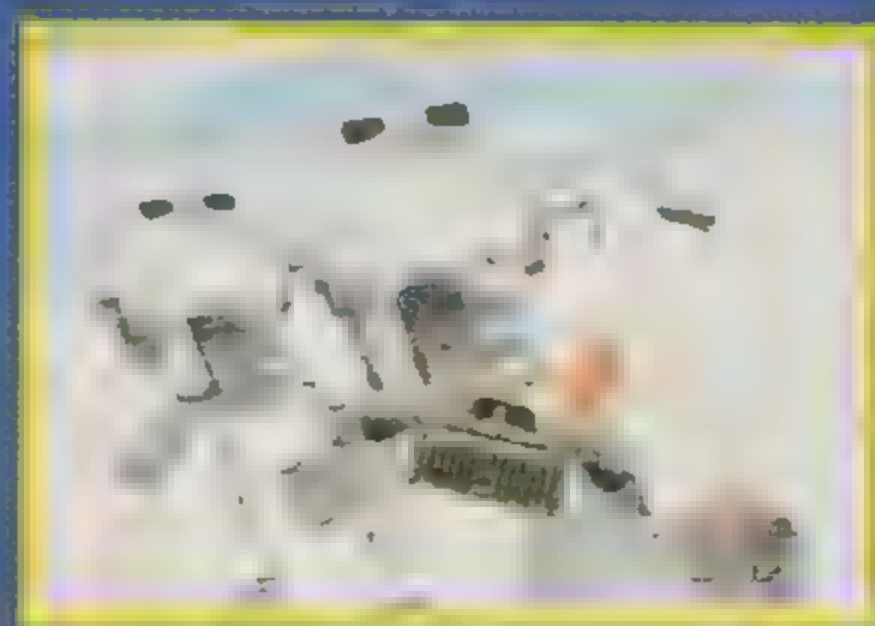
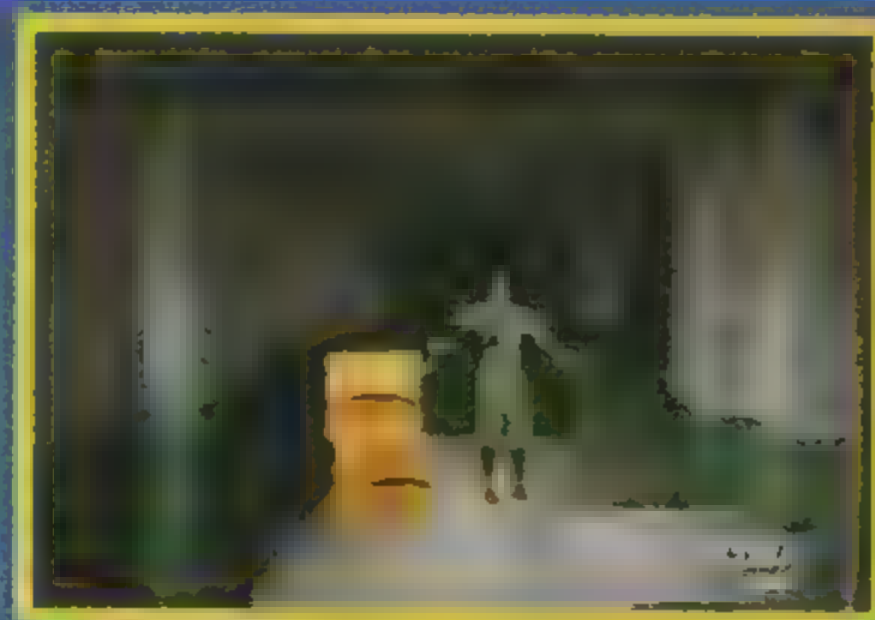
Al prossimo Shoshinkai, che si terrà sempre nei pressi di Tokio alla fine del 1996, verrà finalmente presentato anche il nuovo supporto per i giochi del N64. La Nintendo sembra essersi resa conto che non si può vivere di sole cartucce, visto che a causa dell'effettivo costo dei chip è improponibile pensare di vendere una cartuccia da oltre 100 MByte a un prezzo concorrenziale. Tuttavia, la scelta non è caduta sul CD-ROM, ma su un nuovo tipo di disco magnetico capace di ospitare circa 400 MByte di dati e con una velocità di trasferimento dati paragonabile a un CD-ROM a quadrupla velocità, il doppio, quindi, rispetto a Saturn e PlayStation. Si dice che il lettore per questi dischi magnetici verrà venduto più o meno allo stesso prezzo del N64 (circa 400 mila lire in Giappone); i primi giochi a sfruttarlo saranno tre RPG: The *Legend of Zelda 64*, *Final Fantasy VII* e *Dragon Quest VII*

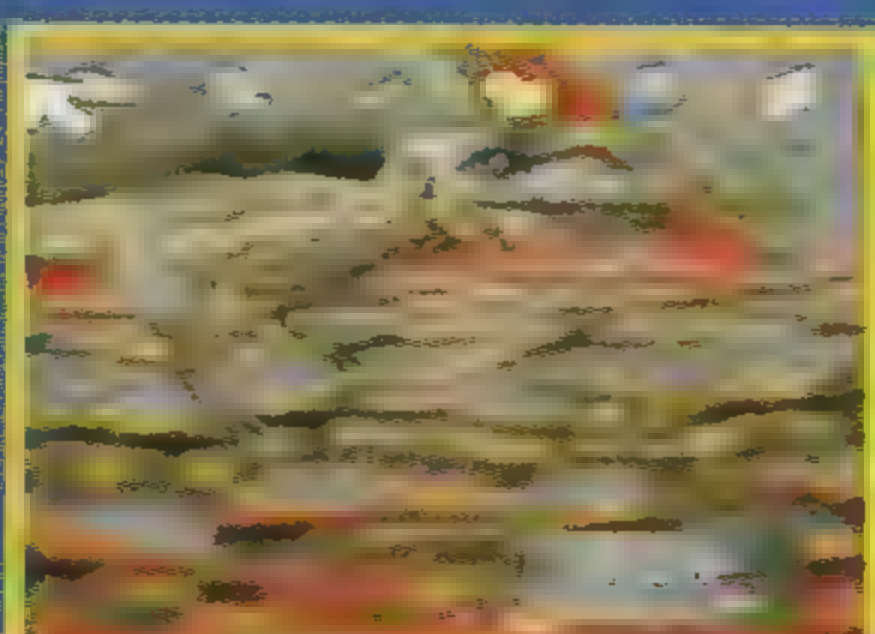
I MAGNIFICI (ALTRI) SETTE

Tolti da 13 giochi presentati, i sei più importanti, ci rimangono sette giochi da esaminare. Cogliamo l'occasione per far presente che le cartucce che potete vedere nelle foto sono solo dei prototipi, le cartucce definitive avranno più o meno le stesse dimensioni (e lo stesso prezzo) di quelle per SFC, anche se potranno ospitare molti più dati. Ricordiamo anche che il modo migliore per valutare l'hardware, è il software, che tutti i giochi non sono ancora completi al 100% e che tutti i titoli sono provvisori. Al momento del lancio della console (21 aprile in Giappone) sranno disponibili: *Super Mario 64*, *Kirby Ball 64* e un terzo di cui non si conosce ancora il nome.

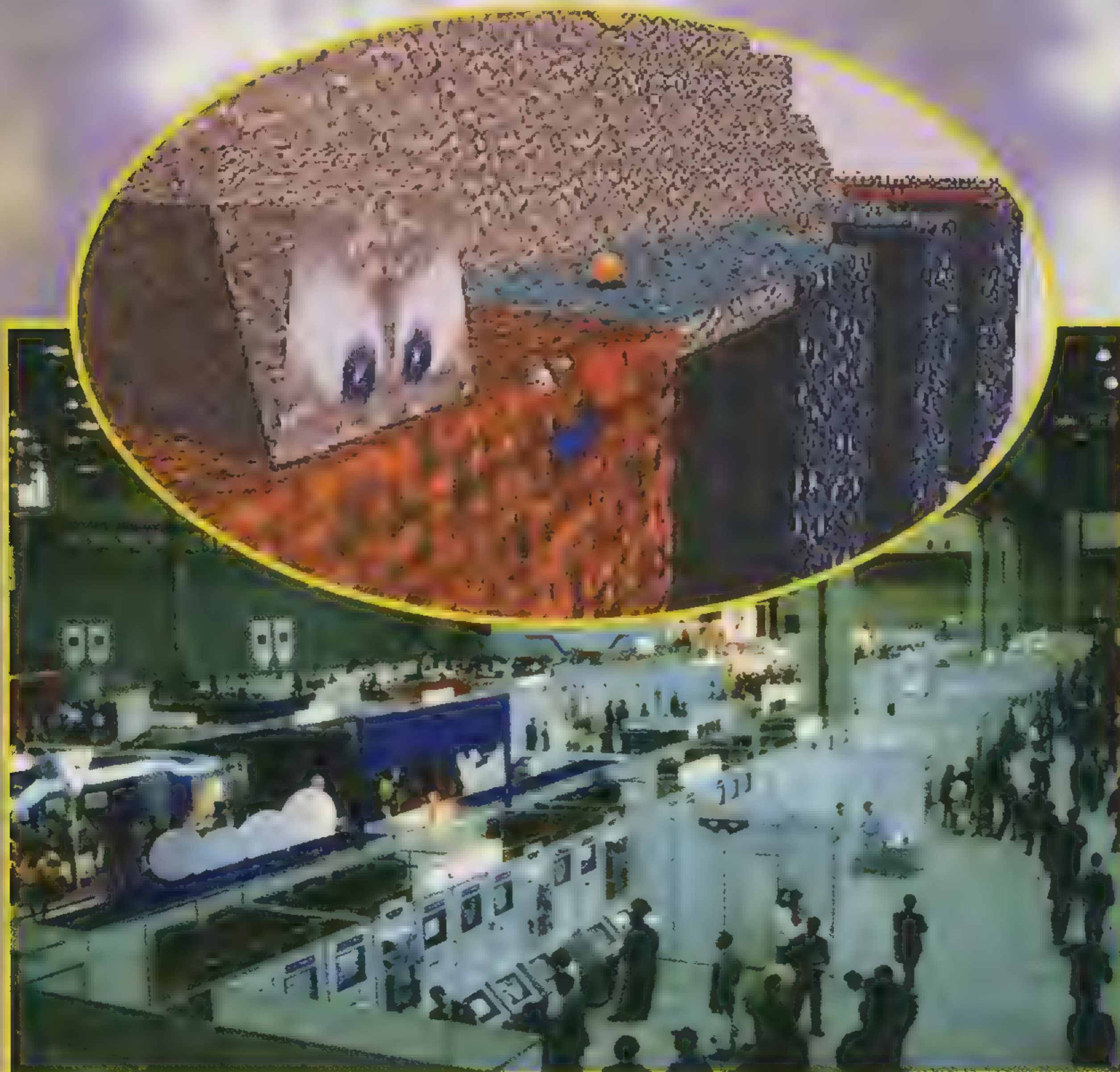
STAR FOX 64
Dopo il chip FX il volo continua con poligoni, aerei e ambientazioni sempre più complessi e curati. Sicuramente questa volta si avrà la possibilità di esplorare un area di gioco molto più vasta, rispetto allo stretto spzio aereo del suo predecessore.

BUGGIE BOOGIE
In questo gioco creato dall'Angel Studios il giocatore deve costruirsi la sua vettura, dopodiché può gettarsi a combattere in una arena. Solita supervisione di Miyamoto e grandi consensi tra i visitatori della fiera.

BLASTDOZER
Dovete mettervi alla guida di un bulldozer e tentare di distruggere quante più cose potete. Ogni volta che abbattete un edificio ricevete qualche dollaro. Altro gioco della Rare che soddisferà tutte le vostre manie distruttive grazie anche a una grafica di sicuro impatto.

STARWARS SHADOW OF THE EMPIRE
Un classico gioco dove dovrete distruggere i soliti Camminatori imperiali, in un ambiente completamente tridimensionale. Questo titolo sembra fatto molto bene e inoltre la versione finale prevederà anche delle sequenze sullo stile di *Dark Forces*.

GOLDENEYE 007
Questo gioco della Rare è basato sull'ultimo film di James Bond. È un titolo sullo stile sia di *Virtua Cop*, sia di *Doom*, dove dovrete andare in giro a far fuori tutti i vari nemici. Non è da escludere che per realizzare un perfetto massacro si possa fare abbondante uso dello stick 3D e del grilletto.

BODY HARVEST
Alla guida di camion, elicotteri e vari veicoli (per un totale di 80 diversi) dovrete combattere l'invasione aliena. I poligoni erano grossi e poco dettagliati, e forse *Body Harvest* è il gioco che ci ha meno impressionati.

CREATOR
Questo gioco si presenta decisamente misterioso. Sembra un programma di Computer Grafica. Il giocatore potrà creare oggetti e personaggi 3D, rivestirli di texture e animarli. Immaginate, per esempio, di creare il vostro dinosauro, di inserirlo in un ambiente appropriato e di farlo interagire con altri animali, il tutto accompagnato da una colonna sonora di vostra creazione. L'unico limite è la vostra creatività.

Alcuni giochi come *Doom*, *Killer Instict* o *Cruisin USA*, mancavano all'appello. La Nintendo aveva iniziato la campagna del N64 proprio con questi titoli, ma sembra essere in ritardo con lo sviluppo. Inoltre, a parte la Nintendo non vi erano molte altre software house giapponesi, visto che la Square non ha fatto in tempo a presentare il suo *Final Fantasy VII*.

Allo stand della Capcom si potevano provare *Rockman X 3* e *Final Fight 3* per Super Famicom. Non c'è da stupirsi che ci sia poca gente.

CONCLUSIONI

Allora, com'è questo Nintendo 64? Da quello che abbiamo potuto vedere l'hardware promette vere e proprie meraviglie, apparendo nettamente superiore a quello di Saturn e PlayStation. La Nintendo sembra essere riuscita a gestire moltissimi poligoni e anche la versione, ancora non completa, di *Super Mario* era molto dettagliata e non presentava nessuno dei difetti classici della grafica poligonale. La strategia dichiarata da Mr. Yamauchi prevede di convincere la gente delle reali potenzialità del N64 per evitare che comprino un Saturn o una PlayStation a Natale e aspettino aprile. Tuttavia, il ritardo che tocca tutto il software sembra abbastanza pesante e la primavera è ancora relativamente distante. Chi non ha ancora comprato una delle nuove console, forse può decidere di aspettare, tutti gli altri, intanto, è bene che traggano il massimo divertimento possibile da ciò che possiedono, visto che la Nintendo sembra un osso molto duro da battere.

• Trust & Nicolasan

LA CONSOLE DA 6 MILIONI DI DOLLARI

Finalmente la Nintendo ha diffuso i dati tecnici ufficiali del NU64. Semplicemente guardando scorrere le immagini dei giochi presentati, chiunque ha potuto rendersi conto della superiorità dell'hardware rispetto a quello di Saturn e PlayStation, non c'era bisogno di un ingegnere per capirlo. Comunque, per i più tecnici, ecco tutte le specifiche.

CPU	R4200, chip 64 bit RISC customizzato con una velocità di clock di 93,75 Mhz
MEMORIA	36 Mbit (pari a 4,5 MByte) di Rambus D-RAM con una velocità di trasferimento dati di 4.500 Mbit al secondo (pari a 562,5 MByte/s)
CO-PROCESSORI	Reality Co-Processor (RCP) con una velocità di clock di 62,5 Mhz che incorpora un SP (processore dedicato alla grafica e al sonoro) e un DP (processore "disegna- pixel")
RISOLUZIONE VIDEO	256x224 o 640x480 pixel, con supporto per il modo interlacciato senza sfarfallamenti
COLORI	palette 32 bit RGBA, uscita video a 21bit
FUNZIONI GRAFICHE	Z-buffering, antialiasing, realistic texture mapping
DIMENSIONI	26cmx19cmx7,3cm
PESO	1,1kg

Cerchiamo ora di dare un senso a tutte queste informazioni. Innanzitutto, per chip customizzato si intende un processore preesistente adattato a seconda di esigenze specifiche, in questo caso si tratta di un derivato (realizzato dalla MIPS Technology, una sussidiaria della SGI) della serie di chip R4000 utilizzati nelle workstation Indigo Silicon Graphics, vendute per alcune decine di milioni. La potenza di calcolo dovrebbe quindi essere davvero impressionante, permettendo di gestire senza problemi un'imponente mole di dati, in quantità sicuramente superiori rispetto alle console a 32 bit. Gli oltre 4 MByte di RAM, invece, consentiranno di ridurre gli eventuali accessi ai dati contenuti nelle cartucce e nei fantomatici dischi magnetici (se il Neo Geo CD potesse disporre di altrettanta RAM i caricamenti sarebbero infinitamente meno frequenti, lo stesso discorso vale anche per Saturn e PlayStation) trasferendoli poi *Ultra*-rapidamente ai vari processori. Il co-processore RCP, utilizzato anche nella macchine per la realtà virtuale e basato sulla tecnologia Reality Immersion della SGI, si occuperà di svolgere funzioni specifiche liberando la CPU (Central Processing Unit) dai lavori più gravosi, come la gestione della parte grafica e del sonoro. La palette e l'uscita video a milioni di colori supportano anche un quarto canale per gli effetti di trasparenza. Infine, meritano una breve spiegazione le tre principali funzioni grafiche: lo Z-buffering permette memorizzare i valori Z (ovvero la profondità) dei vari oggetti posti in un ambiente tridimensionale per sapere in ogni istante quali superfici poligonali si trovano in primo piano e quali sono nascoste, in questo modo si può risparmiare ai processori la fatica inutile di rivestire le zone momentaneamente non visibili dal giocatore. L'antialiasing serve per rendere meno evidente l'effetto di "scalettamento" dovuto alla bassa risoluzione; quando si disegna una linea obliqua, la forma squadrata dei pixel impedisce che la linea appaia uniforme, allora i contorni vengono sfumati mischiando il colori di sfondo con quelli del soggetto, garantendo così un effetto più "morbido". Il Realistic Texture Mapping comprende delle funzioni evolute che permettono di migliorare il rivestimento dei poligoni. Nel caso degli oggetti li rende più omogenei con il fondo e riduce notevolmente l'effetto di ingrandimento dei pixel quando questi si avvicinano al giocatore, visualizzando sempre la texture originale e non un ingrandimento della stessa, in più da la possibilità di creare un'enorme immagine da utilizzare come ambiente e di correggere in modo molto preciso la prospettiva delle texture applicate ai vari solidi. Molti di questi effetti si possono già ammirare in alcuni titoli per gli attuali 32 bit, ma il fatto di poterli gestire via hardware consentirà all'Ultra 64 un loro utilizzo molto più intenso. Chiudiamo con la capacità delle cartucce, le prime saranno da 32 Mbit (4 MByte), ma entro breve si arriverà fino a 800 Mbit (100 MByte). Naturalmente avranno una velocità di trasferimento dati pari a cento volte quella di un CD-ROM che, in ogni caso, può contenere più di 600 MByte.

UN MONDO MIGLIORE

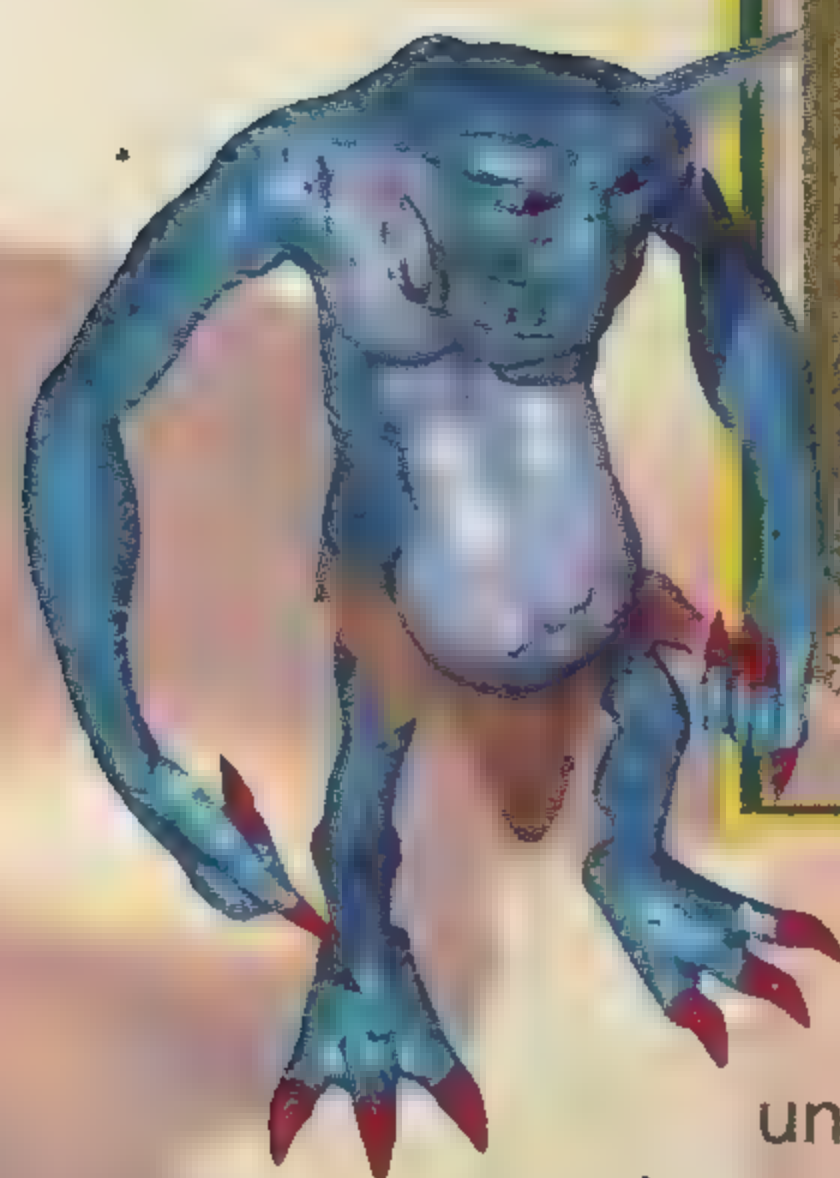
Le nuove macchine a 32 bit stanno cambiando il modo di giocare degli irriducibili dei picchiaduro e dei giochi di piattaforme, se siete stanchi di questo genere di giochi, niente paura perché grazie alle potenzialità delle nuove macchine che hanno invaso il mondo dei videogiochi avremo la possibilità di provare nuove esperienze.

La Mindscape, nota casa inglese produttrice di software, in collaborazione con la Games Workshop, sta terminando una conversione per Play Station del più famoso gioco tridimensionale da tavolo della GW: Warhammer Fantasy Battle.

Shadow Of The Horned Rat, questo il nome del primo gioco nato dal sodalizio delle due società, è ambientato nel mondo di Warhammer una terra antica eternamente in lotta per la sopravvivenza dove anche un singolo pezzo di terra è fondamentale per la sopravvivenza della specie. Provate a pensare a un mondo che ancora non conosce tecnologie, pensate a fortezze le cui mura vengono pattugliate da guerrieri in lucenti armature armati di picche che alzando lo sguardo suonano l'allarme atterriti all'arrivo di un enorme drago rosso, mentre dalla collina vicina enormi stendardi e agghiaccianti urla di battaglia segnano l' avvinarsi di orde fameliche di orchetti. Per gli abitanti del castello non c'é scampo.

Questo è il mondo in cui è ambientato *Shadow Of The Horned Rat*, il nuovo gioco strategico che rivoluzionerà il modo giocare con una console.

La Mindscape, che fino a oggi si è occupata principalmente di giochi per PC e che ora sta lavorando anche a una versione per PSX, ha fatto le cose in grande. È riuscita a cogliere lo spirito del gioco della GW e a trasferirlo su computer, cosa non semplice. Lo stesso Andy Jones, projet manager della GW, era eccitato e allo stesso tempo terrorizzato all'idea di ricreare su computer

Durante il gioco, un'apposita finestra tiene al corrente di ciò che sta capitando sul campo di battaglia. Gli scontri si svolgono in tempo reale.

All'interno del gioco è presente un'enciclopedia che spiega le caratteristiche di tutte le razze del gioco.

un gioco come Warhammer, che da anni riscuote successo in tutto il mondo. Alla GW ci sono voluti molti anni per sviluppare il mondo di Warhammer, una terra evocativa ricca di atmosfera, e avevano paura che una software house qualsiasi gli rovinasse il frutto di numerosi anni di duro lavoro. Quando lo staff della Mindscape propose la versione definitiva di *SofHR* tutti alla GW tirarono un sospiro di sollievo: non solo lo spirito del gioco, e quindi la filosofia della GW, era rimasto intatto, ma le notevoli qualità grafiche e lo spessore strategico rendevano il prodotto indicato anche a tutti coloro che ancora non conoscevano il mondo di Warhammer.

Il campo di battaglia può essere visto da diverse angolazioni.

In questa avventura strategica vestirete i panni di un capitano mercenario e combatterete cruente battaglie, a volte per onore altre volte per denaro (più spesso per denaro), in tutto il territorio di questo antico mondo fantasy. Avrete il compito di scegliere la vostra armata e di ordire piani infallibili, perché una volta scesi in campo il furore della battaglia, giocata in tempo reale, non vi darà possibilità di pause meditative. Durante gli scontri i reggimenti marceranno in maniera risoluta verso il nemico caricandolo oppure scagliandogli addosso un nugolo di frecce. Potenti maghi e stregoni controlleranno le instangibili correnti magiche che sovrastano il campo di battaglia, per scaricare devastanti incantesimi contro l' esercito nemico.

In *Shadow Of The Horned Rat* si dovrà stare sempre all'erta perché il nemico rispoderà in tempo reale

LA PICCOLA BOTTEGA DEI GIOCHI

Nel 1976 Steve Jackson e Ian Livingstone, due appassionati del mondo ludico, fondarono la Games Workshop. I due amici cominciarono, quasi per gioco, ordinando un paio di copie di un vecchio gioco presso una compagnia americana. Il prodotto acquistato si rivelò un vero successo suscitando l'interesse e la gioia tra gli amici. Fu da queste umili origini che la Games Workshop nacque per diventare una tra le più popolari e ricche società nell'ambiente dei giochi da tavolo.
A distanza di pochi anni, un certo Bryan Ansell, uno scultore di miniature di metallo di vero e raro talento, si unì alla coppia fondatrice creando la Citadel. Bryan era convinto, a ragione, che la GW avesse bisogno di un apporto originale di miniature uniche nel loro genere, per supportare i loro titoli.
Nel 1977 fu pubblicata per la prima volta White Dwarf, la rivista ufficiale della compagnia, oggi al numero 192, che è arrivata ad avere un massimo di 150 mila copie vendute ogni mese; questo grazie all'enorme mole di materiale recensito in fatto di novità, supplementi di regole e di dimostrazioni di gioco enormemente apprezzate da tutti coloro appassionati di questo fantastico universo parallelo che da modo di evadere, per qualche ora dallo stress quotidiano.
La catena di negozi della GW, ora, ammonta a più di 80 nella sola Inghilterra, ma il grande successo non dipende solo dal fatto di vendere miniature Citadel ma anche perché, questi negozi, sono dei veri centri di incontro tra le persone che hanno come comune interesse l'hobby dei giochi della GW.
La sede della GW è a Nottingham, e nei suoi studios uno staff di diverse persone è sempre all'opera per creare qualcosa di nuovo che i giocatori possano apprezzare e condividere. In più, numerosi pittori ufficiali, lavorano notte e giorno per creare quelle opere d'arte che mensilmente si possono apprezzare (per non dire venerare) su White Dwarf. Un nome però spicca tra tutti, ed è quello di Mike Mc Vey che, per chi non lo conoscesse è il l'artista che dipinge le miniature e diorami più belli.
La sede principale della distribuzione risiede a Eastwood, vicino agli Studios e vi possiamo assicurare che sono presenti 24 ore al giorno.

Un'immagine del gioco originale da cui *Warhammer* prende spunto. Epici scontri tra eserciti Fantasy.

Ogni truppa che entra a far parte del proprio esercito ha caratteristiche e peculiarità ben precise.

alle azioni intentate dalle truppe sotto il nostro controllo, proprio come in una battaglia vera, cosicché bisognerà essere pronti a prendere le dovute contromosse e impartire gli ordini alle unità in campo. Questa caratteristica è il vero punto forte del gioco, ed è anche la differenza più vistosa con il gioco tridimensionale da tavolo che prevede la battaglia divisa in turni, più che altro per comodità per i due giocatori. Quando ci si muove e si combatte con tutte le unità si vedrà il nemico fare altrettanto, simultaneamente, con il risultato di cariche micidiali di unità avversarie, i cannoni tuoneranno lasciando il vuoto tra le file avversarie, mostruosi draghi scenderanno dal cielo vomitando un incandescente pioggia di lava, foriera di morte, su i loro nemici; preparatevi a tutto perché questo è lo scenario a cui ci si dovrà abituare nel corso delle vostre battaglie per la conquista dell'Old World

Shadow Of The Horned Rat raccoglie tutti i vantaggi delle capacità narrative di un computer: grazie a stupende sequenze animate e a dialoghi digitalizzati sarete sempre nel pieno della storia, niente accadrà senza un valido motivo e saprete sempre quello che sta succedendo e, soprattutto, farete parte integrante della storia grazie alla struttura narrativa che il gioco possiede. Anche nel corso della campagna ci sarà sempre un filo logico che lega tutta la saga e, possiamo assicurvi, non vi sembrerà di giocare battaglie indipendenti tra loro. Dopotutto c'è un intero mondo da conquistare e sicuramente ci sarà qualcuno che vorrà impedirlo a tutti i costi. Quando si comincia a prendere confidenza col gioco (leggi: quando comincerete a vincere qualche battaglia) e si acquisirà la dovuta esperienza, verrà il momento di comandare armate sempre più grandi. Viaggiando di regno in regno si incontreranno, e spesso si combatteranno, valorosi condottieri di razze diverse: dagli orchetti aglii elfi, dai demoni del chaos ai "non-morti", dai nani agli skaven (uomini topi). È proprio a questi ultimi che è dedicato questo primo capitolo della saga di Warhammer, infatti, il Ratto Cornuto del titolo è il loro dio e crediamo che avrete un gran da fare per sconfiggerlo. Per la fine di gennaio il gioco dovrebbe essere nei negozi.

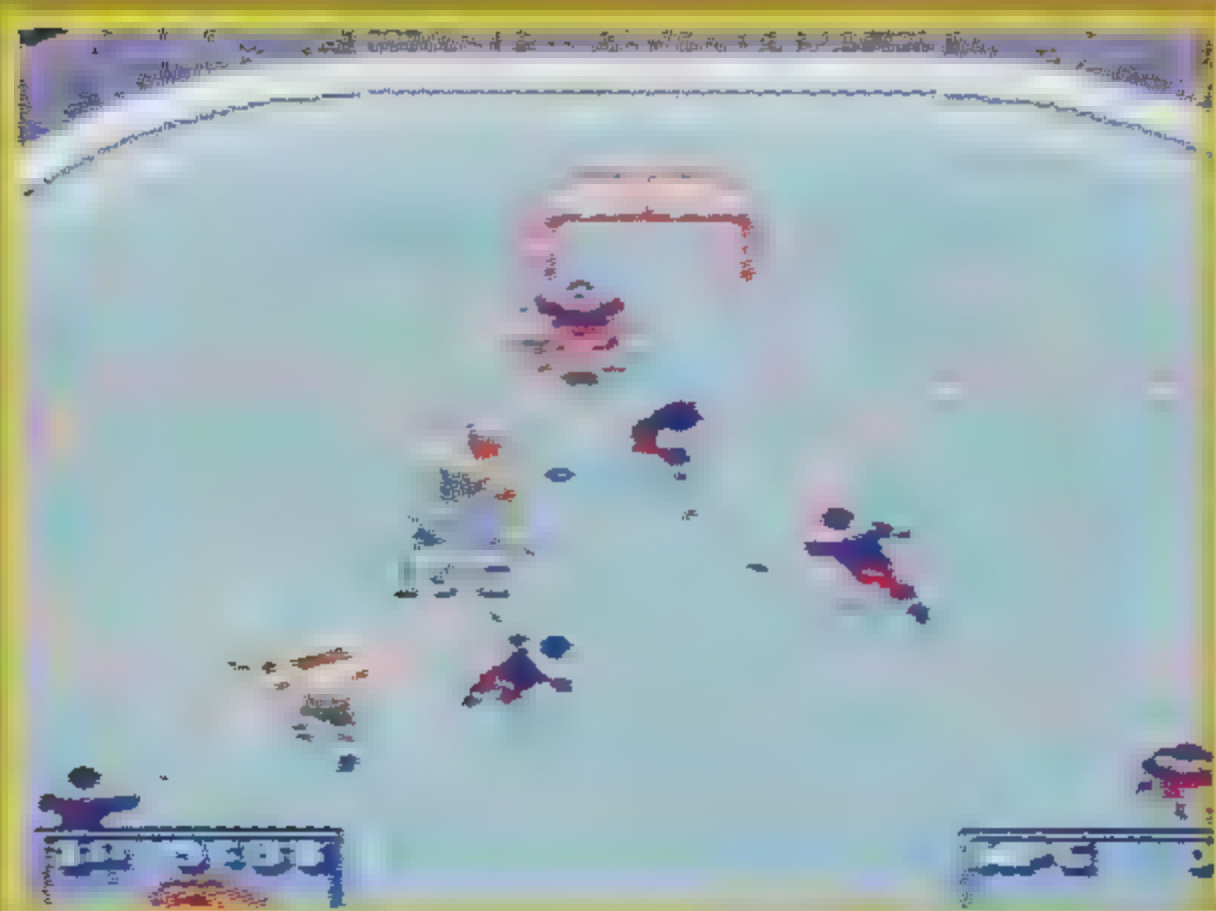
• ***Prince***

GIÀ FATTO?

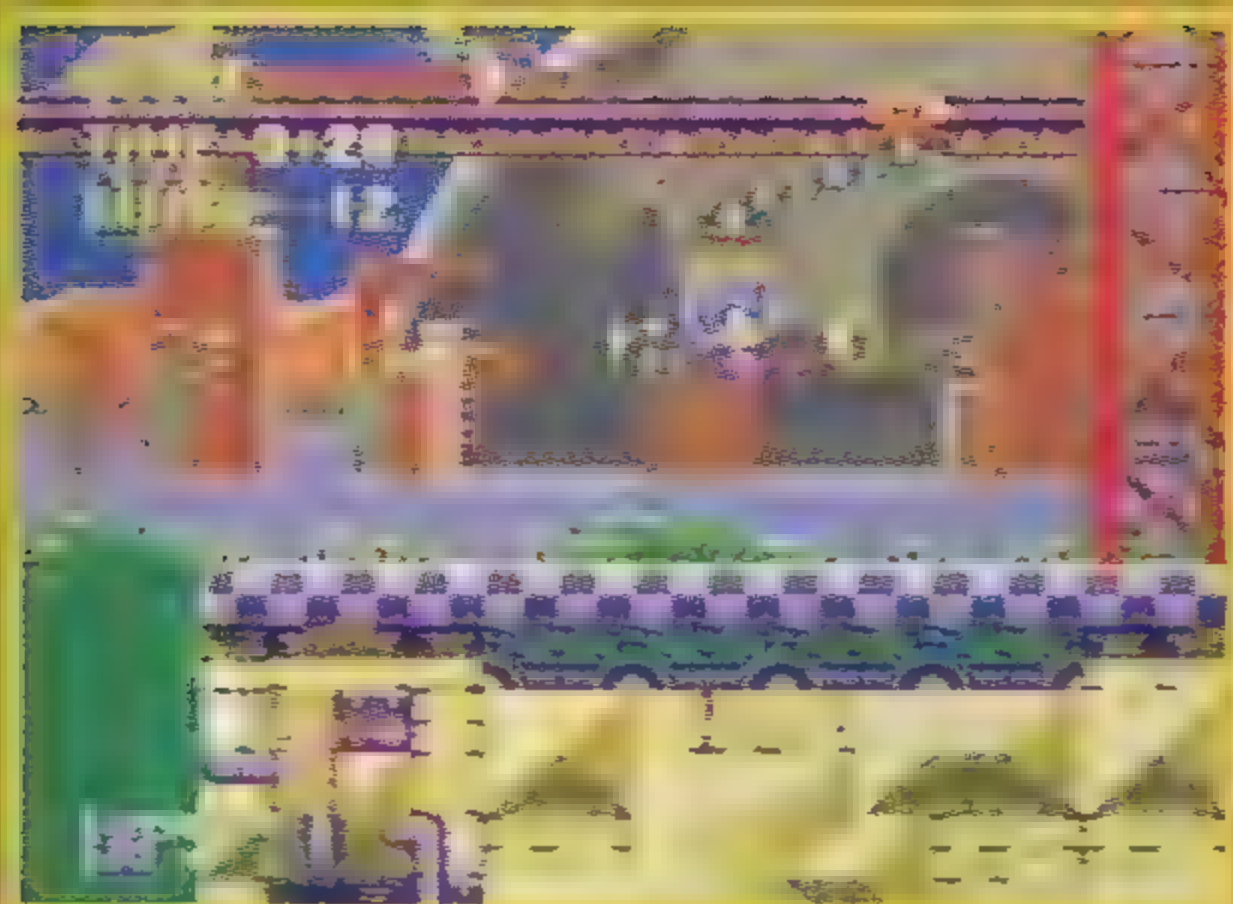
Quella di *Shadow of the Horned Rat* non è la prima esperienza che la Games Workshop, anche se non in prima persona, fa nel mondo dei videogiochi. *Space Hulk*, recensito due numeri fa su Game Pollo per 3DO, è un altro titolo che trae spunto da un gioco da tavolo della casa di Nottingham. L'ambientazione è completamente diversa dal titolo di cui parliamo in queste pagine, tant'è che ci si sposta in un lontano quanto improbabile futuro, in cui l'umanità è minacciata da una razza aliena che impianta i propri geni nei corpi degli esseri umani per tramutarli in ibridi della propria razza. Per sconfiggere questi terribili parassiti, l'Impero, che domina gran parte dell'universo, ha predisposto delle squadre di soldati, altamente specializzati, che viaggiano attraverso lo spazio per trovare i covi dei Genestealers, questo è il nome degli extraterrestri in questione, e distruggerli. Un approccio diverso per quanto riguarda i giochi da tavolo, ma che denota la fantasia e la dedizione con la quale la Games Workshop realizza i propri giochi. Non sempre questi ultimi riscuotono lo stesso successo in versione "chippata", l'esempio di *Blood Bowl* uscito per PC l'anno scorso, un gioco di Football con creature fantastiche, ne è un esempio.

UNA CONSOLE SENZA FISSA DIMORA

Fino a pochi mesi fa "diversificazione" sembrava la parola d'ordine in casa Sega: forti di una sudatissima leadership sul mercato americano dei 16 bit, i dirigenti della "grande S" hanno voluto ampliare la propria gamma di prodotti cercando di coprire ogni segmento di mercato.

LE PREMESSE
A questo tipo di disegno strategico è probabilmente riconducibile la scelta di lanciare contemporaneamente (nella stagione natalizia 1994), in Giappone, il Saturn e il 32X, annunciando, nel contempo, l'uscita entro la fine del 1995 di un Megadrive portatile e di un Megadrive con espansione 32X incorporata (nome in codice "Neptune"). A molti addetti ai lavori questa iperattività della Sega è apparsa un po' contraddittoria: proprio nel momento (delicatissimo) in cui la nuova macchina a 32 bit andava ad affrontare l'agguerritissima concorrenza della PlayStation, non sembrava opportuno disorientare i loyalist della Sega promettendo il pieno supporto per cinque diverse piattaforme (Game Gear, Megadrive, 32X e Saturn, senza dimenticare il Pico), con una dichiarazione di intenti che sembrava eccessivamente sbilanciata per le reali possibilità dell'azienda e faceva presagire una dannosa dispersione di energie su troppi fronti.
A distanza di un anno quei dubbi appaiono giustificati, e del passo falso sembra essersi accorto anche il managment Sega, che ha infatti aggiustato il tiro, intensificando tutti gli sforzi in direzione del Saturn e affievolendo decisamente il supporto per gli altri tre standard. I risultati cominciano a farsi vedere: il 32 bit contrattacca con efficacia all'offensiva Sony, mentre dell'annunciato progetto "Neptune" si sono perse le tracce. L'ultimo superstite della "campagna di diversificazione 1994-95" è il Nomad, ossia il Megadrive (anzi, Genesis) portatile che è stato lanciato in America alla fine di novembre, ma non sembra destinato a essere distribuito ufficialmente in Europa. Si tratta, in pratica, dell'ennesimo atto d'amore (o tentativo di sfruttamento, decidete voi) della Sega nei confronti del mercato americano che, col grande successo accordato al Genesis, le ha permesso di uscire dalla nicchia

NHL Hockey è l'ideale da giocare mentre si pattina sul ghiaccio.

Durante le visite ai cimiteri sconsacrati si può giocare a *Ghouls 'n' Ghosts*.

FIFA Soccer è perfetto per attendere l'inizio del secondo tempo allo stadio.

in cui in Giappone era relegata dalla Nintendo, per imporsi come competitore di rilevanza mondiale.

LA MACCHINA

Sulle prime sembra di avere per le mani un restyling del Game Gear, ma ben presto ci si accorge di essere di fronte a qualcosa di decisamente diverso: il peso, innanzitutto, è leggermente superiore, e poi ci sono i familiari sei tasti A, B, C/ X, Y, Z. Osservando meglio si scorge un'uscita video posta sulla parte superiore, e una presa per un joystick esterno, posta invece nella parte inferiore insieme al controllo della luminosità e del volume e all'uscita per le cuffie. L'impugnatura è comoda, con le dita che si appoggiano istintivamente lungo le cavità ergonomiche del dorso. La croce direzionale è sensibilmente migliore di quella del Game Gear e ricorda un po' il "thumb-control" del Neo-Geo CD. Per l'alimentazione sono necessarie sei pile AA stilo da 1,5 volt, che vanno alloggiate in un apposito guscio di plastica separato che si incastra sul retro della macchina; è ovviamente disponibile anche una presa per l'alimentazione esterna: in questo caso potrete staccare il vano portapile ed eliminare un bel po' di peso inutile. Una volta espletate tutte le formalità, si può inserire una cartuccia del Megadrive (che rimane quasi del tutto fuori dallo slot) e portare, finalmente, l'interruttore su "On".

È inutile stare attenti a scuola durante le lezioni di scienza, tanto vale capire cos'è un echidna giocando a *Sonic 3* o a *Sonic & Knuckles*.

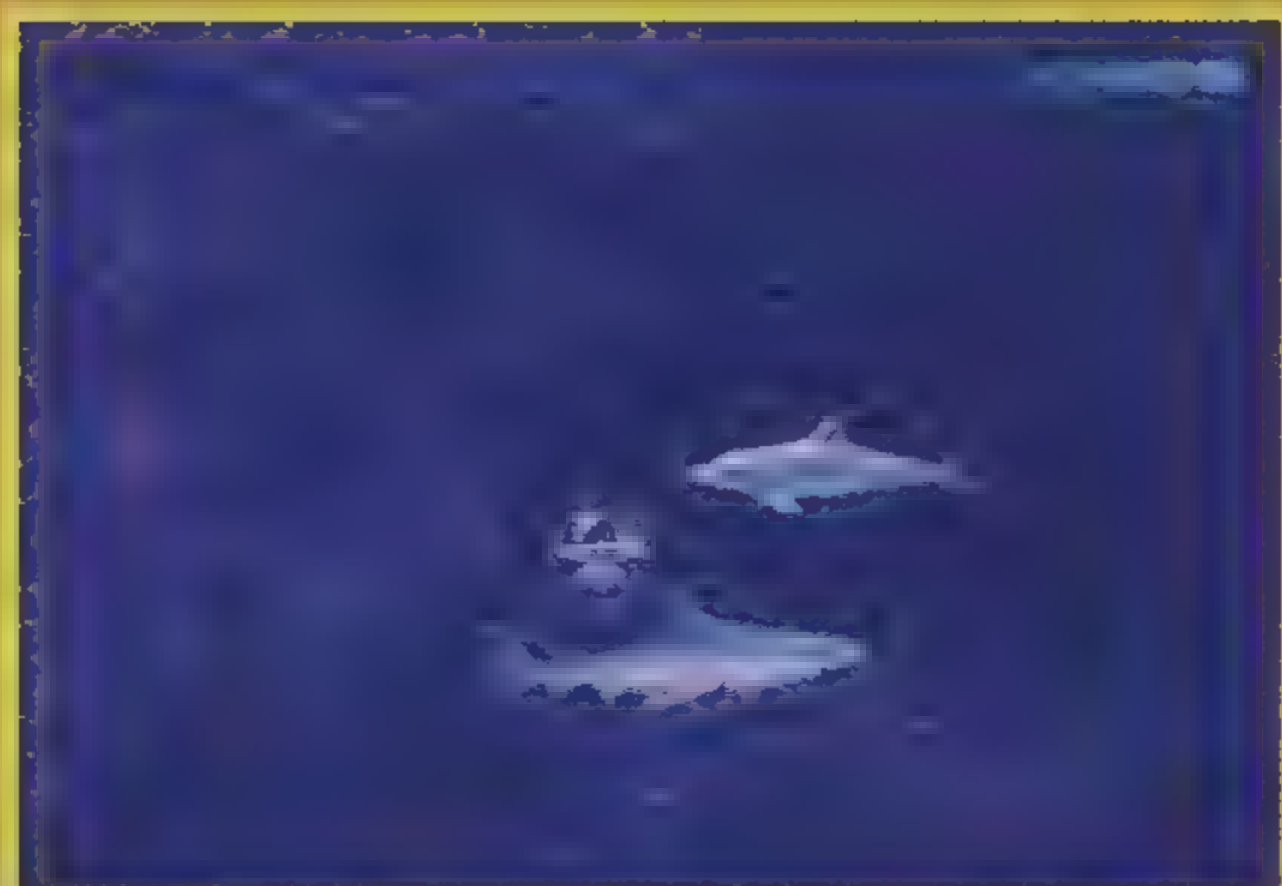
Una volta uscita la Ferrari ci si può consolare giocando a *Virtua Racing*.

IL GIOCO

Specialmente se si tratta di un titolo che avete giocato e rigiocato sul 29 pollici del salotto, quando lo vedrete in azione (assolutamente identico) sul minuscolo display del Nomad rimarrete a bocca aperta: lo schermo, benché piccolo, è molto luminoso e immune da fastidiosi effetti di persistenza (le tristemente famose "scie" dei display a cristalli liquidi). Si tratta a tutti gli effetti di un Megadrive travestito da Game Gear: grazie all'uscita video, alla presa per l'alimentatore e all'attacco per un secondo joypad fa efficacemente le veci di una normale console da tavolo, pur prestandosi ai soliti usi alternativi degli hand-held (treno, scuola, macchina, etc...). Com'era lecito aspettarsi per una macchina di questa classe, il consumo di pile è ingente (con un set di buone alcaline si arriva al massimo a giocare un'ora e mezzo/due): ma la portabilità dischiude anche in casa (con l'alimentatore attaccato) soluzioni che con un Megadrive tradizionale sono impensabili. Potete giocare titoli a 16 bit nelle stesse confortevoli posizioni con cui prima potevate usare solo gli 8 bit: per esempio sdraiati sul letto con il gatto sulle ginocchia...

Resta il problema del costo abbastanza elevato (circa mezzo milione di lire presso negozi che lo importino parallelamente) che lo può rendere comparativamente meno conveniente rispetto a console "desktop" ben più potenti. In definitiva si tratta di un prodotto estremamente valido dal punto di vista tecnologico (è il frutto di un ingegnerizzazione assolutamente eccezionale) che può essere adatto a coloro i quali amano possedere l'ultimo ritrovato in fatto di elettronica.

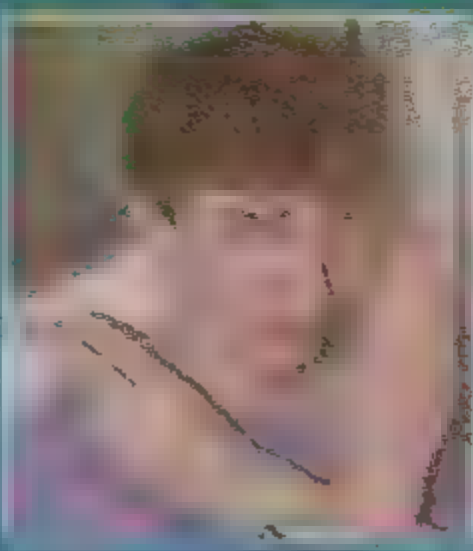
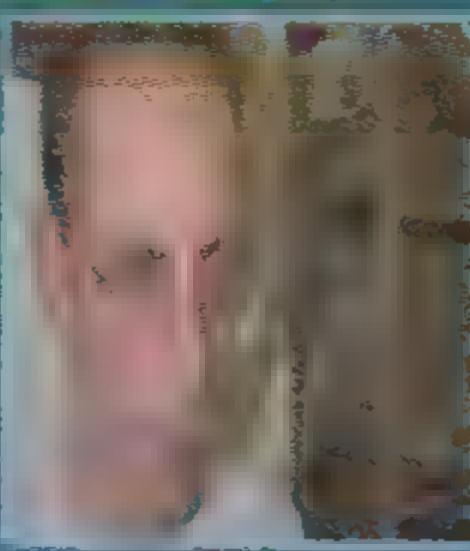
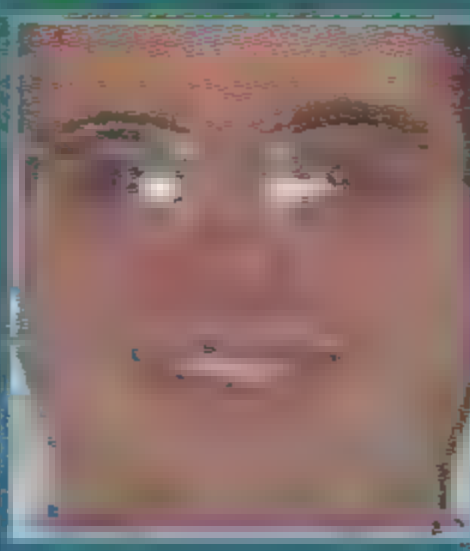
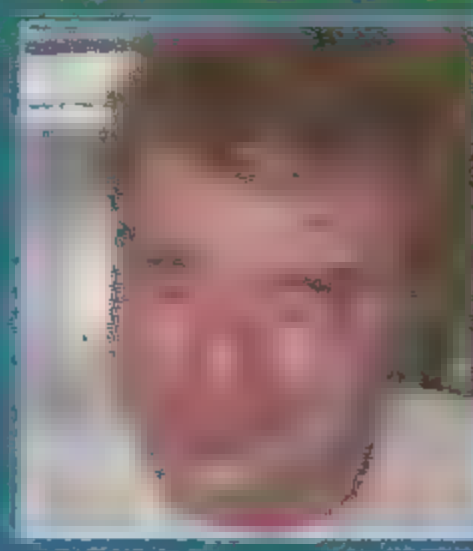
Dopo aver visto il Nomad, non ci resta che attendere che la Sony unisca la tecnologia degli schermi al plasma ultrasottili, che ha presentato all'ultimo Comdex di Las Vegas, all'hardware PSX, e metta sul mercato una "HandStation". Pura fantascienza?

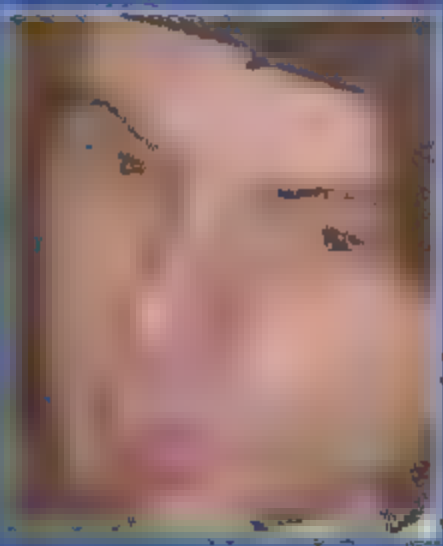
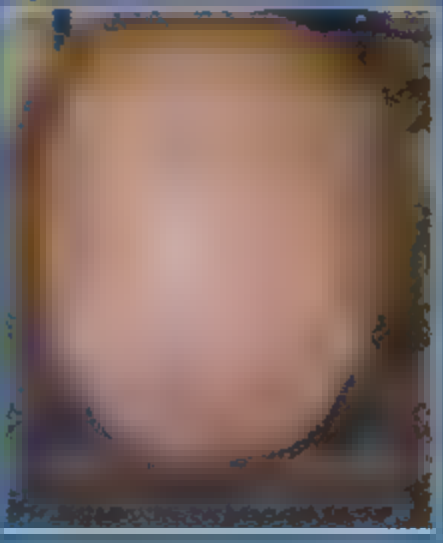
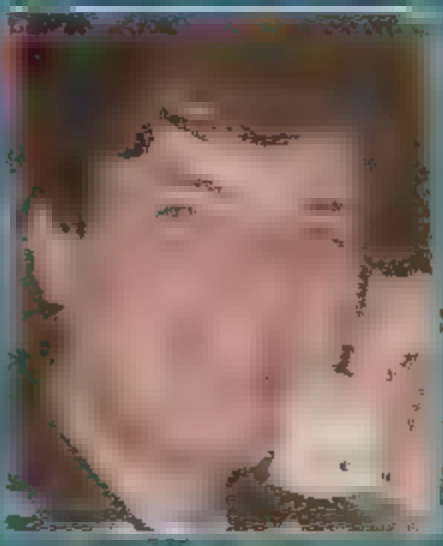
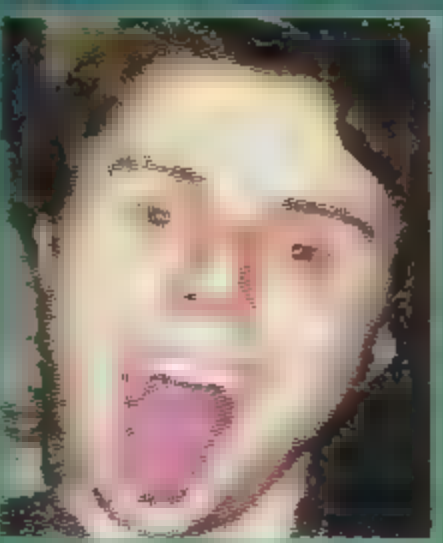
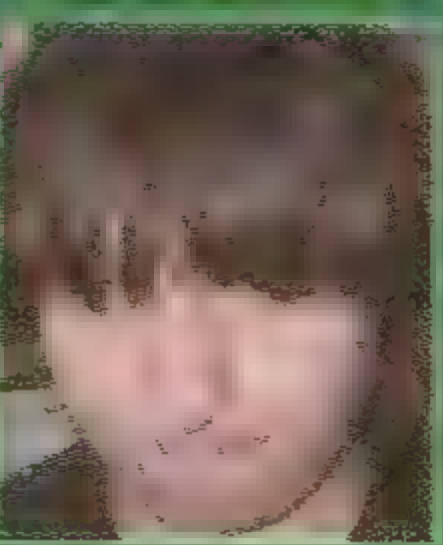
Quando si fanno sentire i morsi della fame ci si può recare tranquillamente in un fast food giocando a *Mick & Mack in MC Donald World*.

Per le noiose visite scolastiche all'acquario *Ecco the Dolphin* è perfetto.

• Pentothal

PROVE

LA PUBBLICITÀ È L'ANIMA DEL COMMERCIO

Vivendo in era legata all'immagine, è logico aspettarsi che anche i consigli per gli acquisti giochino un ruolo importante nella nostra esistenza. Quali i nostri spot preferiti?

DUPONT
Dupont vorrebbe avere il fisico del protagonista della pubblicità di Egoiste, ma ci vorrebbero anni, per mutare le sue forme.

KRULL
La pubblicità della Play Station ricorda a Krull i bei tempi quando viveva con la sua fidanzata, lo scimpanzé Sony.

AIR
Le labbrone che inseguono le patatine e l'hamburger dello spot di Burghy sembrano la caricatura di Air.

RANDOM
Il paradiso del caffè Lavazza è quello che Random ha sempre sognato, peccato che non sappia che lo aspetta l'inferno.

TRUST
La ragazza a cui si sgomitola il vestito della pubblicità Martini ha sconvolto i sogni di Trust per settimane.

APECAR
Lines Ultra sottile crea in Apecar un ritorno alle origini. È risaputo, a lui "Basta un Gesto".

SCARLET
Il nonno della valle degli orti è l'immagine più vicina a Scarlet. "Da grande," suole dire "voglio fare il nonno!"

PADDY
Da quando l'acqua Uliveto ha preso una filosofia tutta partenopea, Paddy ha messo da parte il whiskey.

MADOC
La tipa della pubblicità del profumo Safari. Madoc non ha voluto spiegarci il perché.

PICCHIADURO

Casa: PUBBLICITARIA
N°Giocatori: 1/4
Continua?: PURTROPPO
Livelli di difficoltà: 1

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!

ANDRE AGASSI TENNIS

SUPER NES

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

75

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avere un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perchè potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

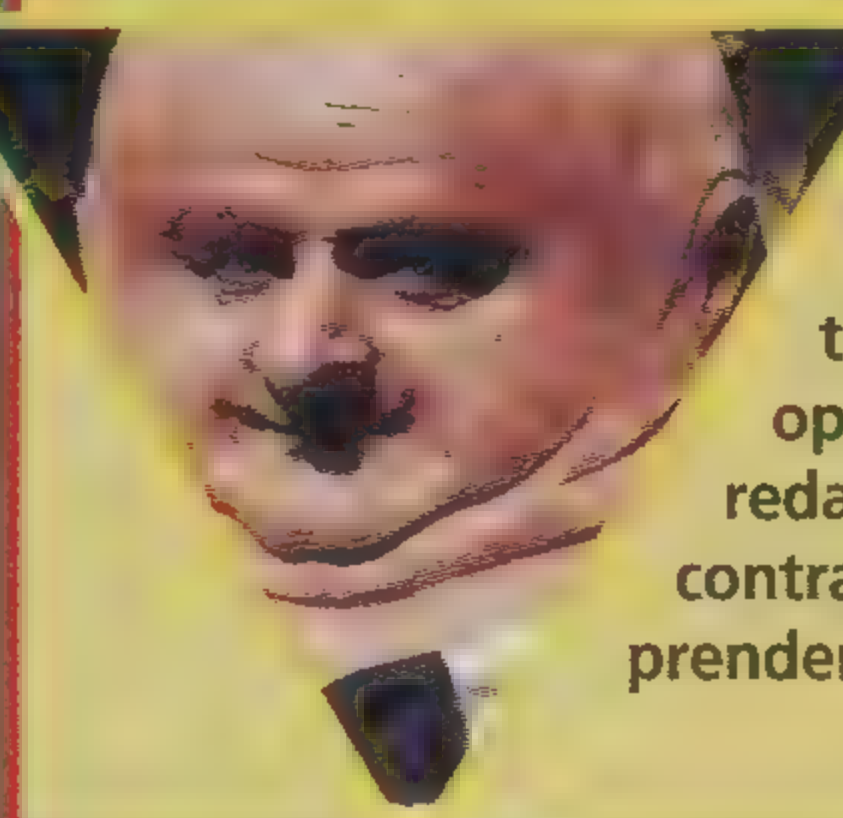
COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

VORDAK
Uno sportivo come Vordak non può passare indifferente agli spot di tele +2. Mo' mi faccio l'abbonamento.

PENTOTHAL
La campagna della Levi's che oltre a vedere come protagonisti i pupazzi ha, come colonna sonora "Boombastic".

ORWELL
Sempre di jeans si parla, ma questa volta un po' più resistenti. Il [illegible] indiano della Diesel ricorda a Orwell il gemello mai avuto in gioventù.

Finalmente, per la gioia della maggior parte dei lettori, abbiamo ceduto alle vostre lusinghe. Questo mese introduciamo la "novità" dei doppi commenti. Che verranno fatti, però, solo nel caso di titoli di grande spessore videoludico, oppure quando il giudizio della redazione si implica due prese di posizione contrapposte. Adesso non potrete più prendervela solo con uno di noi. Cicca cicca!

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 3

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

Finalmente è arrivato: con *Virtua Fighter 2* e *Virtua Cop* questo *Sega Rally* va a formare una triade che, volente o nolente, rappresenta un vero e proprio banco di prova per il Saturn. Dopo mesi di insistenti voci sulla qualità tecnica dei prodotti sopra citati, dopo le continue affermazioni smentite o confermate, trascorso insomma il "periodo d'incubazione" che normalmente precede l'uscita di titoli del genere siamo giunti alla valutazione finale. Vista la conversione non eccellente di *Daytona USA*, e in generale una maggior affidabilità del 32 bit di casa Sega sulla grafica bidimensionale che non su quella poligonale, aspettavamo proprio un'occasione come questa per stilare un giudizio finale maggiormente motivato, sia per quanto

La strada sembra sospesa nel vuoto, ma è un dettaglio veramente ininfluente quando tutto il resto è praticamente perfetto.

Nel modo a due giocatori la grafica è meno dettagliata e manca il navigatore, ma il divertimento è impareggiabile, grazie all'ottima giocabilità.

Questa visuale è molto spettacolare, ma non è adatta a principianti perché non è facile capire quando si sta allargando troppo una curva.

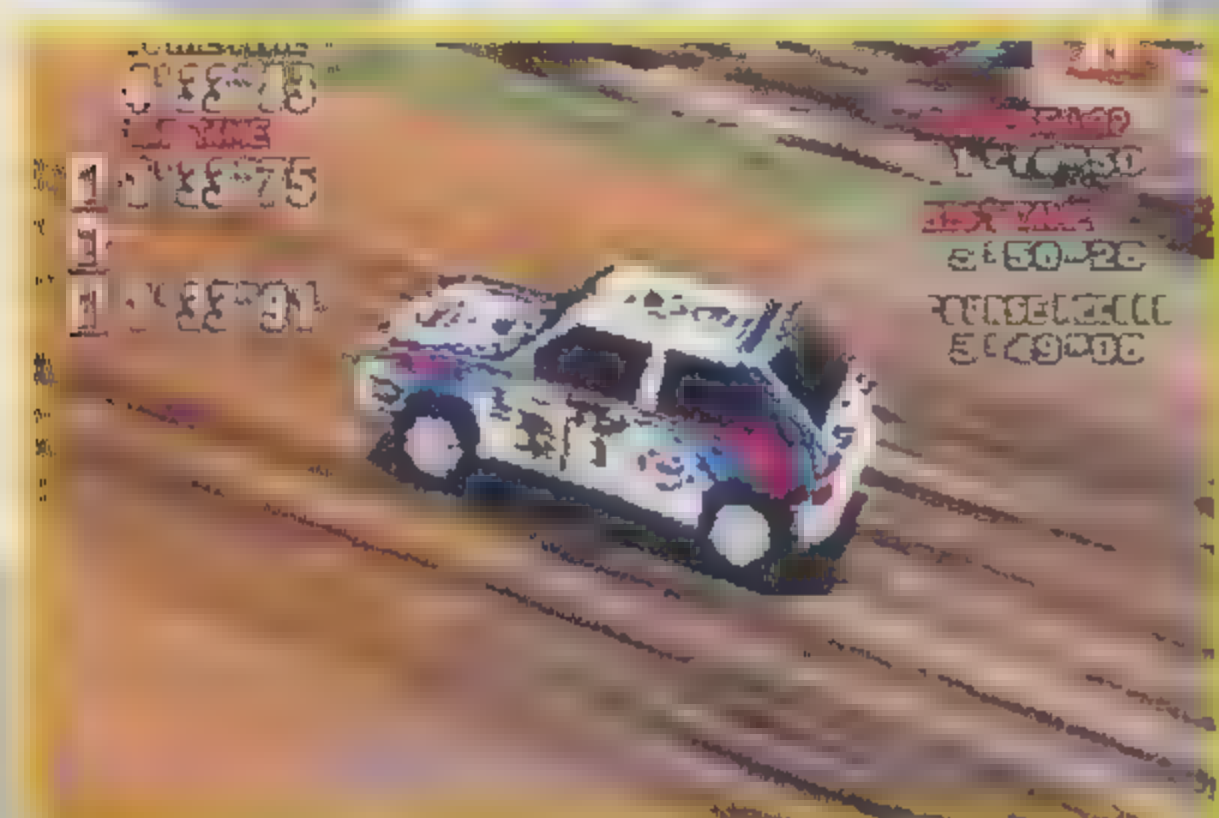
DOUBLE IMPACT

Come nel coin-op di *Sega Rally Championship* potete scegliere se affrontare la gara pilotando l'autovettura da una visuale di gioco posteriore o da una da dentro l'abitacolo. Eccovi i pregi e i difetti di entrambe.

VISUALE POSTERIORE

[illegible]

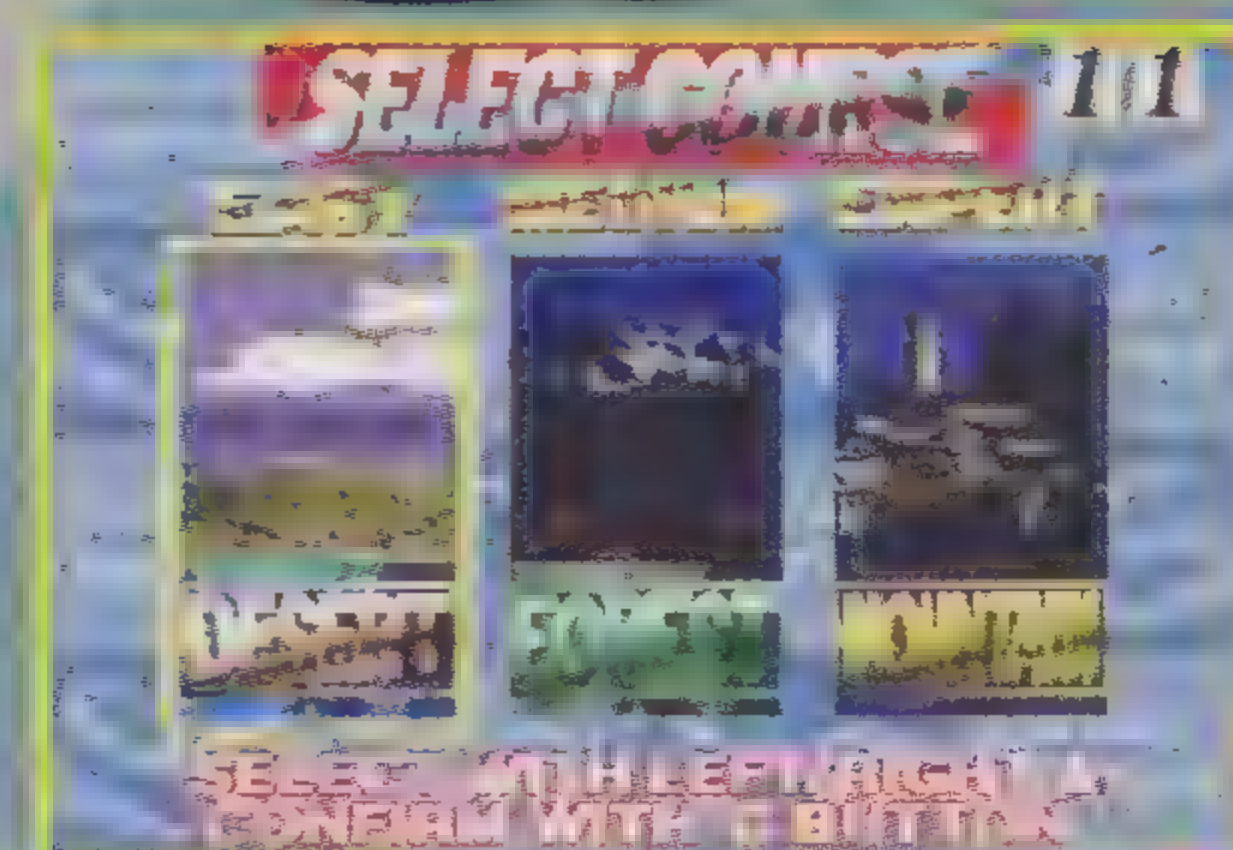
VISUALE DALL'ABITACOLO

[illegible]

Le auto sono molto curate, si accendono anche le luci dei freni.

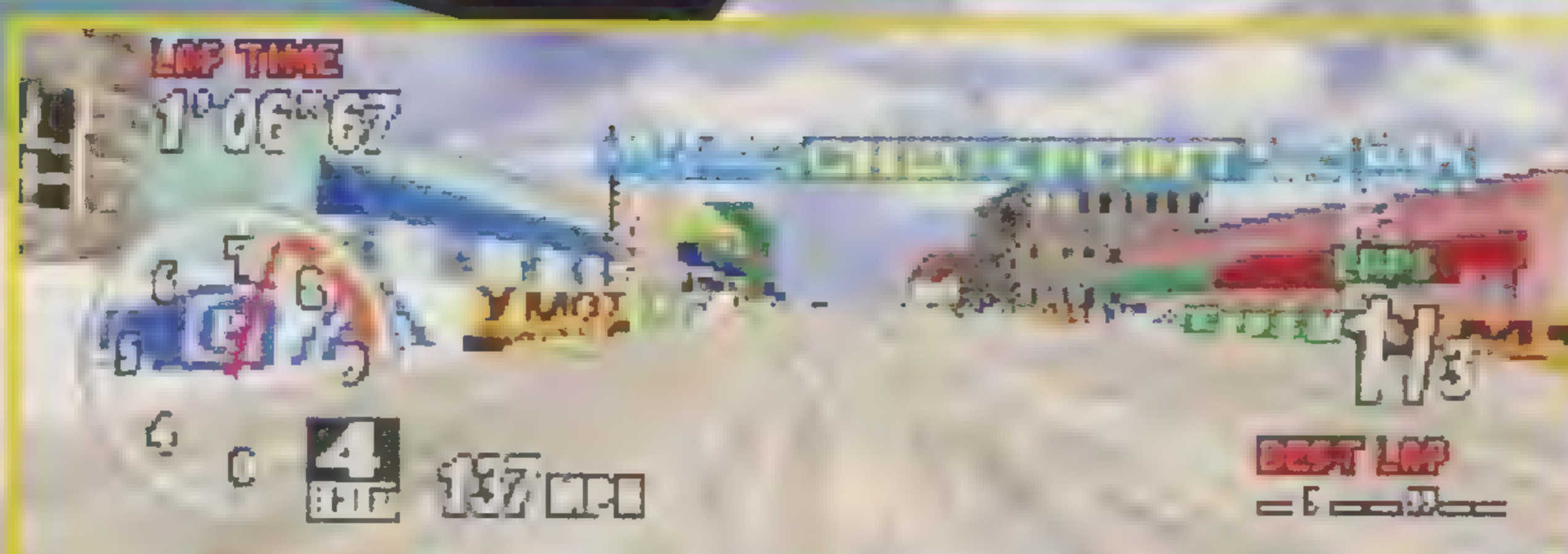
Una volta imparate le tecniche base per non uscire a ogni curva, si comincia a divertirsi veramente.

La Lancia Delta è veramente una gran macchina, con un ottima tenuta di strada.

riguarda le uscite future che per i risultati immediati, che un'equipe di programmatori altamente specializzata avrebbe saputo fornire agli utenti di questa console. Se quindi la venuta di *Sega Rally* è importantissima già di per sè, lo è maggiormente quando la si guarda come un salto di qualità che il Saturn necessitava di compiere da tempo, per ribattere adeguatamente agli "attacchi" della cosiddetta concorrenza. Diciamolo pure: realizzare una conversione che mantenga perfettamente intatto lo spirito di quel capolavoro da bar che è *Sega Rally Championship*, riuscendo a riprodurre una grafica eccezionale (nonostante le forzate limitazioni per la macchina casalinga) e la giocabilità che tanto contraddistingue le più belle produzioni di casa Sega, non è cosa da tutti i giorni, e questa volta ci sono riusciti in pieno. Dal lato visivo non può che stupire l'assoluta verosimiglianza con la versione originale del titolo in questione, che nonostante il calo del numero dei poligoni si presenta fedelissima al coin-op per l'accurata distribuzione delle texture nei tre tracciati (ma si vocifera di una quarta pista, disponibile una volta vinto

All'inizio le macchine selezionabili sono due, ma dopo...

All'inizio le piste selezionabili sono tre, ma dopo...

il campionato) sui quali cimentarsi con le stranote Toyota Celica o Lancia Delta, due fra le più belle auto da rally in circolazione. A proposito di queste ultime, la loro realizzazione grafica risulta più che buona, mentre le macchine avversarie non sono altrettanto definite. Poco male, comunque, visto che la cosa davvero non si nota durante gli adrenalinici giri di pista! I vari elementi di contorno sono assolutamente di effetto (confrontati alle zebre del primo tracciato i cavalli di Daytona fanno sorridere), buone anche le musiche come anche il sonoro in generale, che tra rombi di motore e sgommate sul terreno trascina alla grande nel clima di questo tipo di competizioni automobilistiche. Giocabilità alle stelle grazie anche a un'apposita sezione che permette la variazione di

Il replay permette di capire i propri errori nell'affrontare le curve.

CONSTRUCTION KIT

Giocando nella modalità Time Attack o contro un amico in split screen, è possibile modificare a piacimento alcune parti della propria automobile e salvarla per usarla anche in seguito, magari giusto per umiliare qualcuno (vero Trust?) (stai manzo NdTrust).

TRANSMISSION

TIRES

SUSPENSION

HANDLING

BLOW OFF VALVE

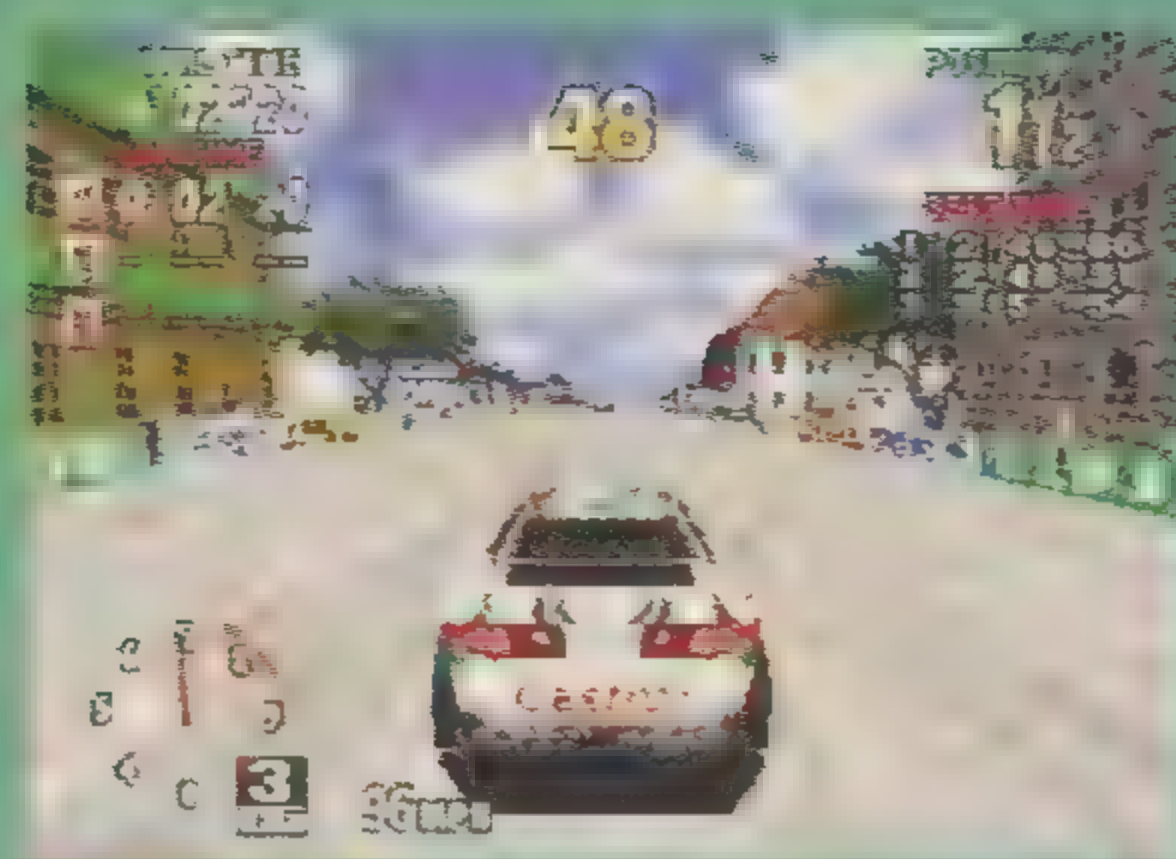
molti degli elementi della propria auto (sterzo, freni, sospensioni ecc.), ma soprattutto a un uso semplice e in stile arcade delle marce, la cui padronanza si dimostra ben presto indispensabile per gareggiare a livelli più che competitivi. Le due auto sono comunque presenti anche in versione automatica, e in entrambi i casi la risposta ai comandi è immediata e le collisioni e gli attriti molto realistici. Grande longevità, assicurata dalle modalità di gioco practice (pratica contro un avversario), championship (campionato con quindici corridori), time attack (a tempo oppure contro un "fantasmino" creato durante una sessione precedente) e infine two players, possibile grazie allo split screen, che si sostituisce efficacemente ai due monitor della versione da bar. Sono presenti tutte le opzioni possibili e desiderabili, come il replay che nel caso del campionato tiene in memoria tutti e tre i giri delle altrettante piste e il salvataggio delle proprie auto, create variando le qualità di base dei due modelli iniziali (più veloce la Toyota, più stabile la Lancia). Ce n'è, insomma, abbastanza per affermare con tranquillità che valeva senz'altro la pena di aspettare questa uscita un po' di tempo, visti i risultati finali: un grande gioco, che consigliare ai possessori di un Saturn non può che essere riduttivo.

• Orwell 2000

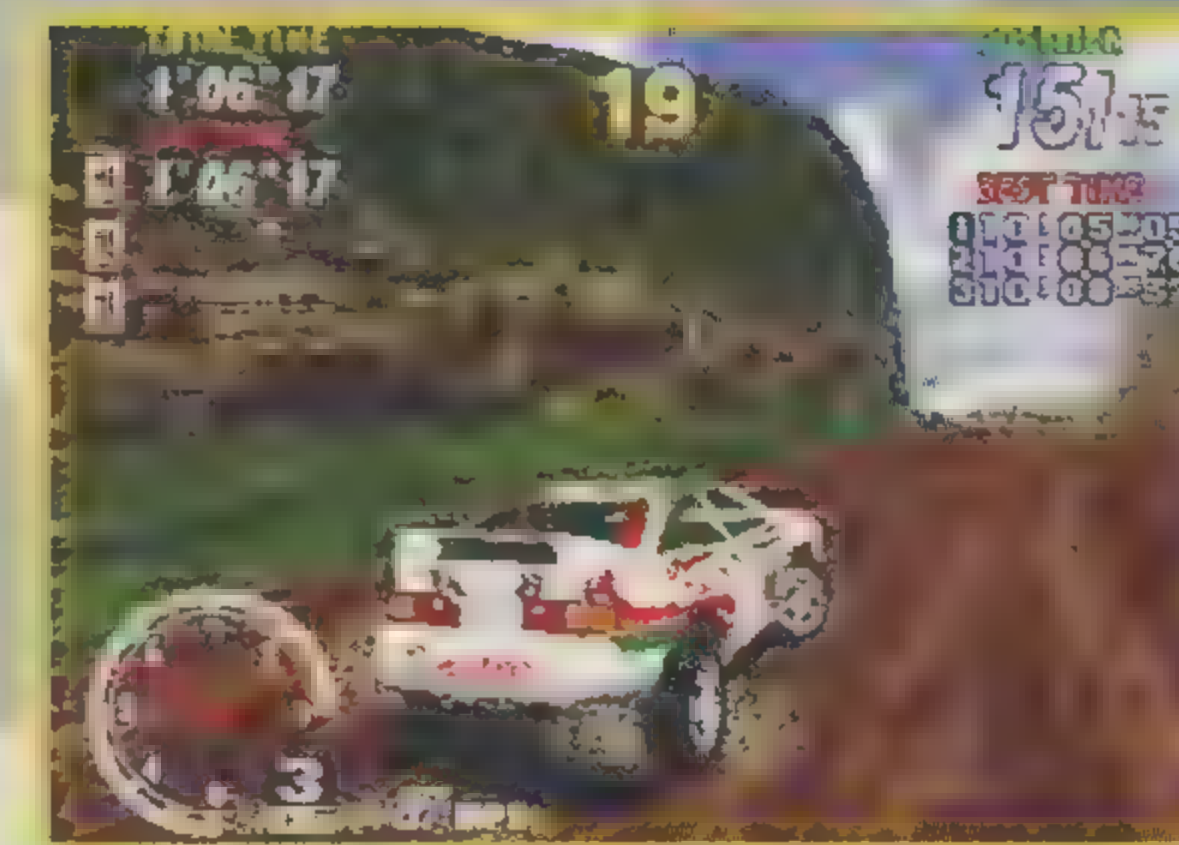
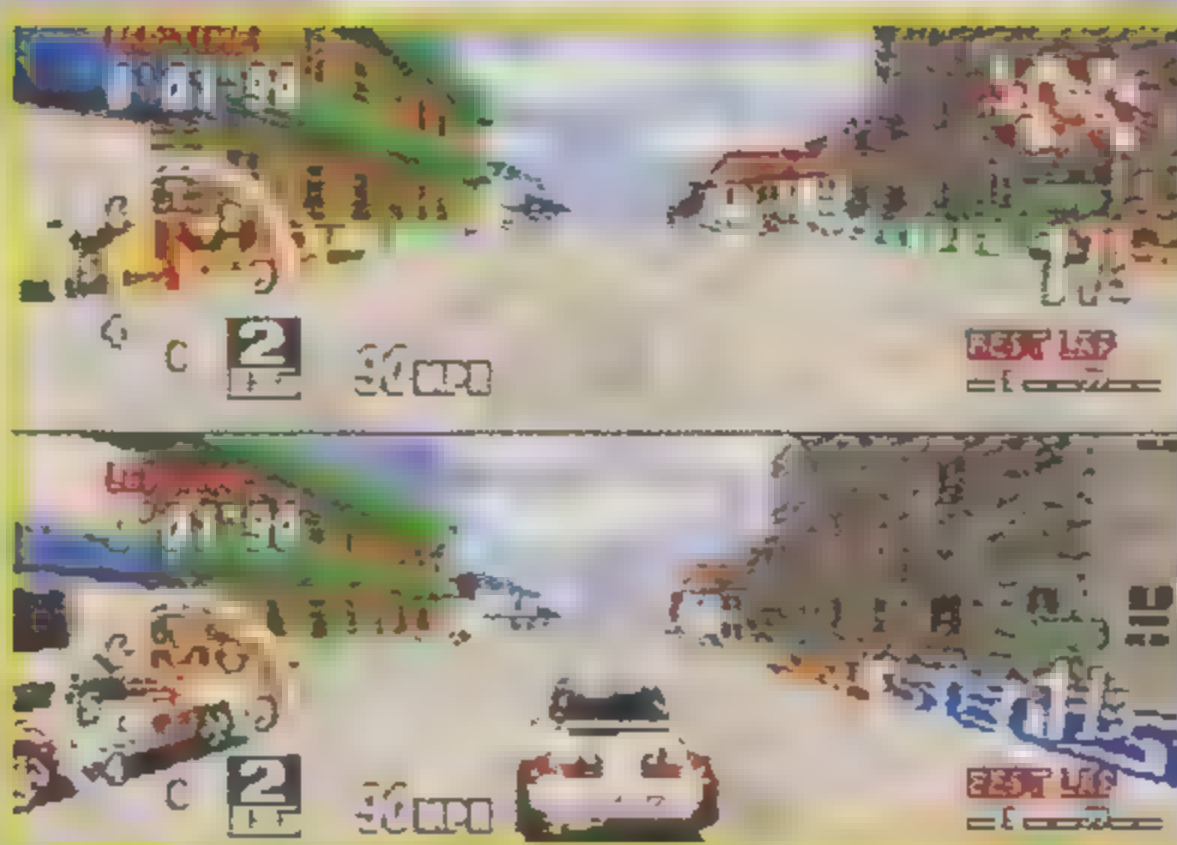
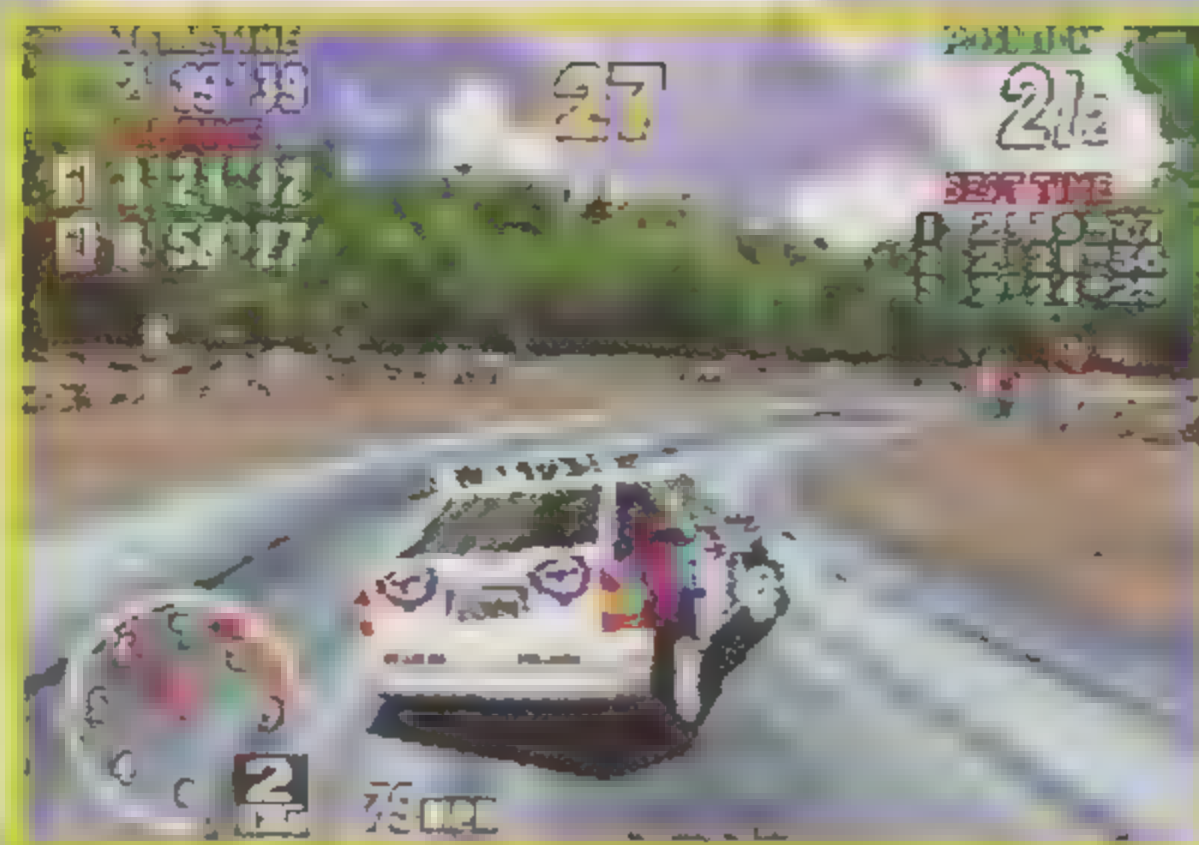
Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

La grafica dei paesaggi è molto curata e spettacolare.

SEMPRE PIÙ IN ALTO

Nel campionato di rally dovrete dimostrare le vostre capacità su tre (cercate voi il quarto) circuiti che vanno dal deserto alla foresta, fino a giungere alle più strette e pericolose strade di montagna. Arrivando primi alla fine dell'ultima gara dovreste poter accedere a un quarto circuito segreto, che metterà a dura prova la vostra abilità di pilota provetto.

DESERT
[illegible]

FOREST
[illegible]

MOUNTAIN
[illegible]

SEGA RALLY

Dopo un periodo di dubbi sulle effettive capacità del Saturn di generare ambienti tridimensionali, nati dal confronto di questi ultimi con quelli del suo diretto concorrente, la Sega non poteva far altro che incentrare tutti i suoi sforzi su come sfruttare al meglio le capacità della propria console, inibita più da un sistema operativo inadeguato e macchinoso che da un'effettiva carenza a livello di hardware. Se quindi è vero che la forza motrice delle ottime vendite del Saturn è da ricercarsi nella sua esclusiva possibilità di vedere convertiti alcuni tra i più affascinanti coin-op degli ultimi tempi, è facile comprendere che riuscire a ottenere delle trasposizioni accettabili, è una condizione quantomeno doverosa, se non obbligatoria, da parte della grande software house nipponica. Con *SRC* sono state mantenute tutte le promesse fatte: se la conoscenza della piattaforma è ancora ai primi stadi e già si sfornano titoli di questo calibro, allora ne vedremo veramente delle belle.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ (10)
Anche senza lo sterzo idraulico, il controllo della vettura garantisce una buona sensazione di velocità. Molto giocabili entrambe le visuali disponibili

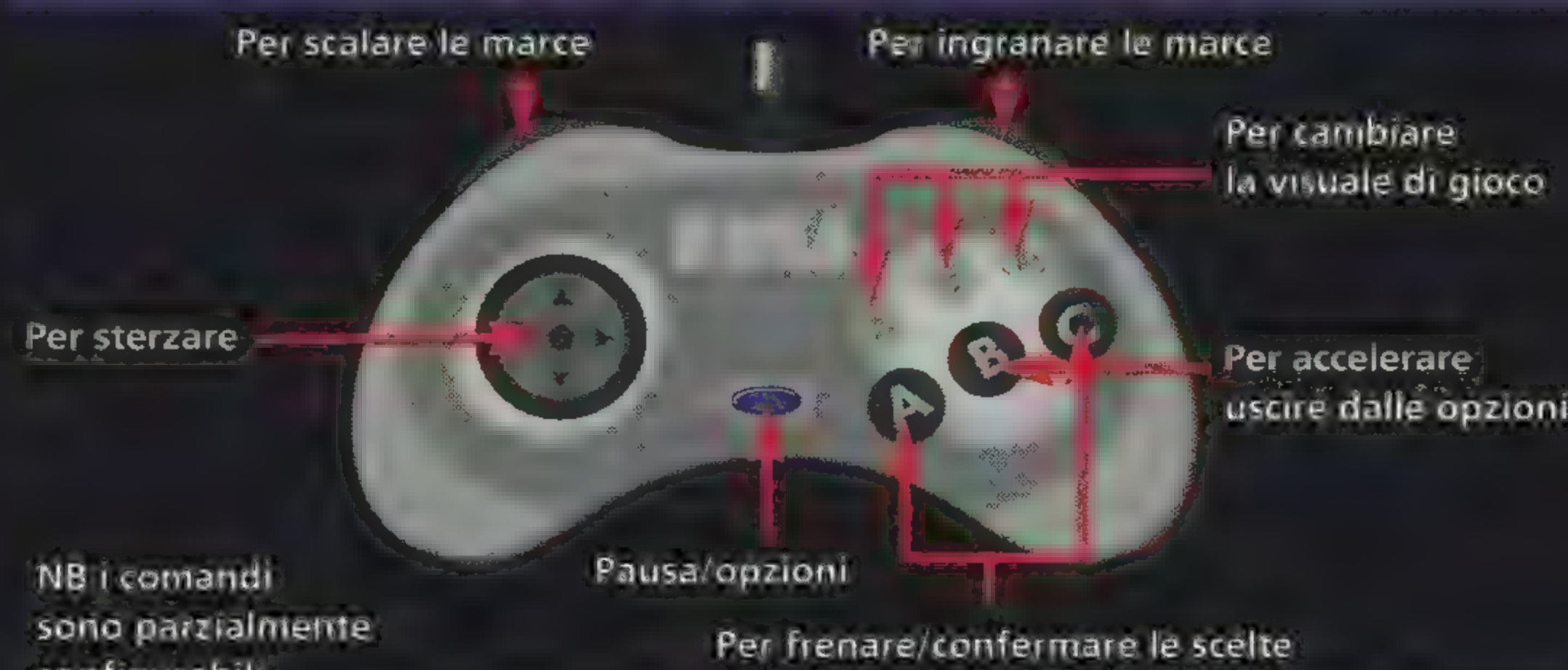
GRAFICA (9)
Buona sotto tutti i punti di vista [illegible]

SFIDA (9)
La possibilità di poter sfidare un amico e gareggiare in split-screen riesce a creare una giusta atmosfera di agonismo, peccato che le piste non siano molto lunghe

SONORO (8)
Musiche piacevoli anche se non all'altezza del gioco. Bello l'effetto della sgommata sulla terra battuta, un po' meno quello delle frenate

SATURN **94**

SOTTO CONTROLLO

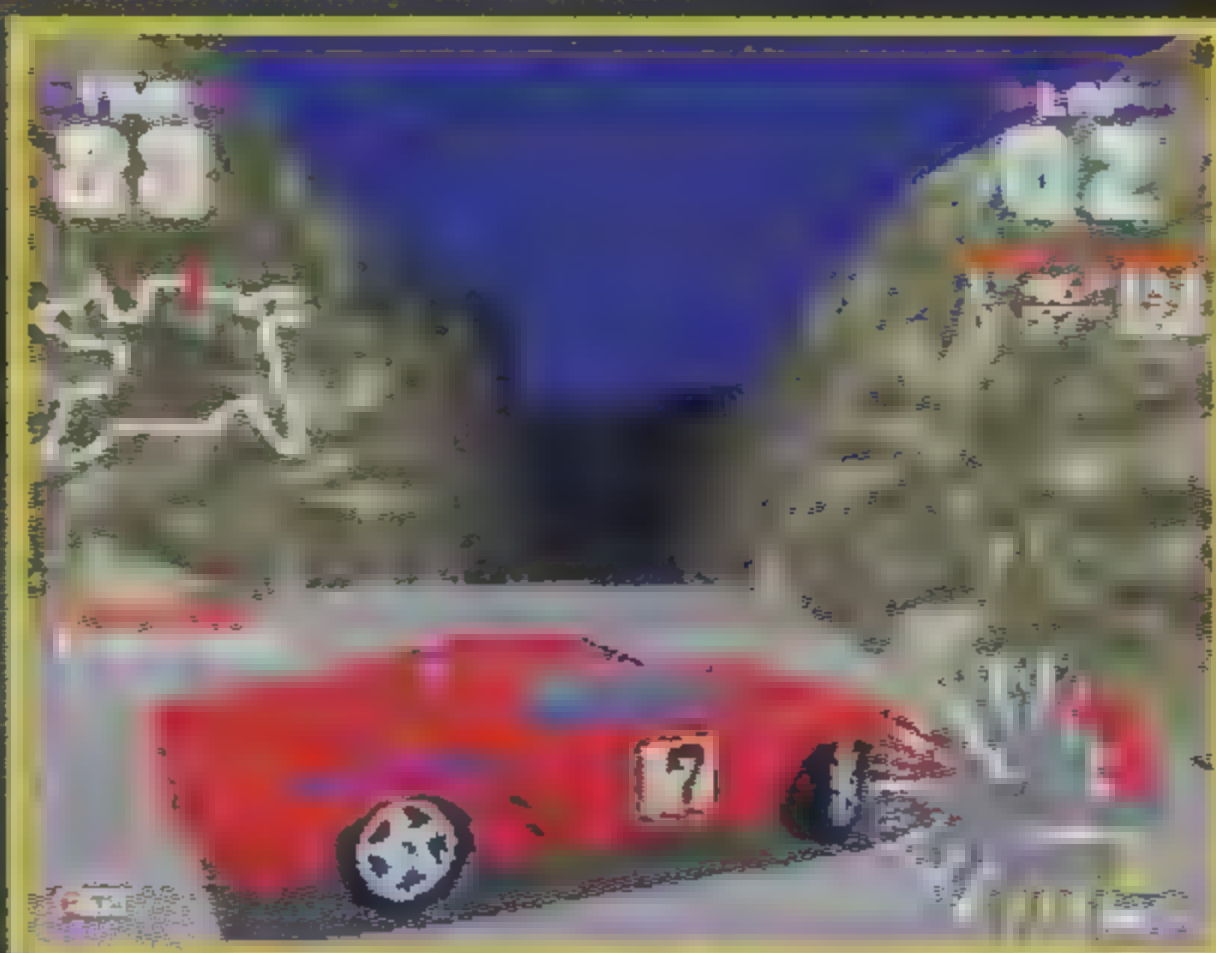
Per scalare le marce
Per ingranare le marce
Per cambiare la visuale di gioco
Per sterzare
Per accelerare uscire dalle opzioni
Pausa/opzioni
Per frenare/confermare le scelte

NB i comandi sono parzialmente configurabili

Casa: **NAMCO**
N°Giocatori: **1/2 (link)**
Continua?: **NO**
Livelli di difficoltà: **1**

RIDGE RACER REVOLUTION

A poco più di un anno da *Ridge Racer*, il primo fra i giochi usciti per supportare il lancio della PlayStation, la Namco torna a colpire col seguito di una delle sue migliori conversioni, e lo fa in modo ancora più entusiasmante: *Ridge Racer Revolution* si rivela essere, per quanto possibile, più veloce, più completo e più giocabile del suo predecessore, già vanto e orgoglio del 32 bit di casa Sony. Forti della passata esperienza, e in apparente contraddizione col titolo del gioco (infatti, non proprio di rivoluzione si tratta), i programmatori hanno optato per un potenziamento a tutti i livelli del primo episodio, mantenendone intatto lo spirito ma, nel contempo, realizzando un seguito che riesca comunque a distinguersi fortemente da ciò che si era visto in passato. Le innovazioni non sono certo poche, osserviamole dunque una alla volta. Innanzitutto quella più importante, cioè la possibilità di poter giocare in link (con due PSX collegati fra loro) alla stregua di titoli come *Destruction Derby*, opzione che comincia ad avere una certa importanza con la sempre crescente diffusione di macchine (e non solo in America). Sappiamo che la cosa potrà sembrare esagerata, ma chi fra di noi ha fatto questa esperienza può assicurare che il modo a due giocatori con monitor distinti, è del tutto diverso da come ce lo si potrebbe aspettare, quindi provatelo se ne avete l'oc-

La velocità di gioco è uno degli aspetti più incredibili di *R.R.Revolution*.

POWER GAME

Dune e dossi possono far perdere il controllo dell'automobile.

La super sportiva Xevius green permette di esibirsi in spettacolari derapate e incredibili testacoda. Velocissima e insuperabile durante i rettilinei.

SULLA GRIGLIA DI PARTENZA

Tutto il feeling del titolo precedente è stato mantenuto, con la solita grande giocabilità targata Namco.

...1 ...2 ...3 e 4

casione. Detto questo, c'è poi tutta una serie di cambiamenti all'interno del gioco vero e proprio: si parte con quattro macchine, ma vincendo allo shoot'em up che appare durante il caricamento del gioco se ne ottengono subito otto in più; oltre a queste dodici auto (delle quali si hanno a disposizione quattro varianti ciascuna, per un totale di ben quarantotto bolidi), c'è anche l'ormai famigerata velocissima macchina nera e, udite udite, una nuova auto nascosta (stavolta totalmente bianca), dalle prestazioni notevolmente superiori a qualsiasi altro veicolo del gioco. I circuiti sono stati realizzati con lo stesso metodo del titolo precedente, ma stavolta più che allungare o accorciare il tracciato base, lo si potrà modificare in modo davvero drastico, ottenendone infine tre ben distinti l'uno dall'altro. La lunghezza delle piste e la quantità di particolari gestiti sullo schermo hanno entrambi dell'incredibile, superando nel primo campo anche *WipeOut*, il celeberrimo gioco di guida targato Psygnosis. Non mancano i tracciati al contrario e quelli a specchio, e le corsie sono state allargate offrendo maggiori opportunità di sorpasso,

La visuale in soggettiva oltre che essere molto giocabile, offre anche una grande sensazione di velocità.

L'inquadratura da dietro la macchina offre sicuramente uno spettacolo più scenografico e agonistico della corsa.

Lo specchietto retrovisore permette di vedere gli avversari alle vostre costole.

così come l'aggiunta dello specchietto retrovisore offre la possibilità di bloccare le auto che sopraggiungono da dietro. Il motore grafico è stato leggermente riveduto e corretto, avvicinando agli occhi del giocatore la macchina nella visuale esterna: questo garantisce una maggior manovrabilità specialmente durante le curve, inoltre anche la vista in soggettiva ha avuto i suoi miglioramenti accostandosi ancor più che in passato a un modo "arcade" di intendere la gara. Per finire, l'aggiornamento dello schermo è ottimo, considerando la dimensione delle piste da gestire e l'accresciuta velocità di alcune tra le auto disponibili. In campo sonoro si è aggiunta la scelta di regolare musica e effetti in modo indipendente, potendo così escludere l'una o gli altri. Se

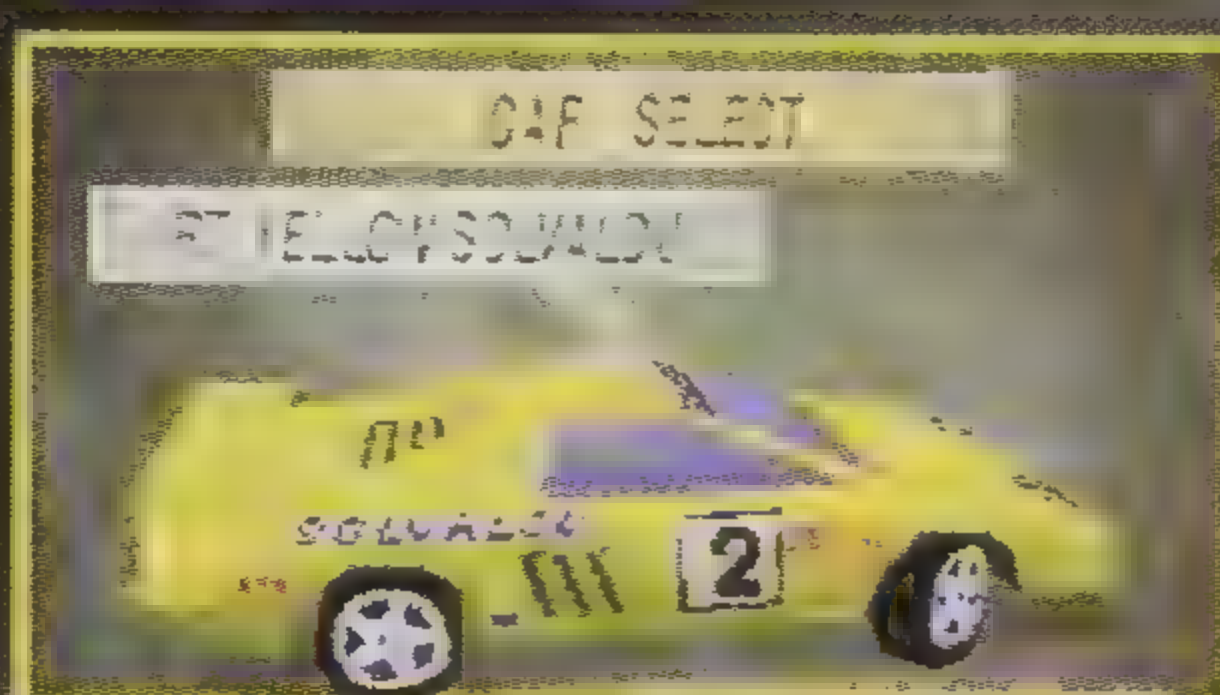
MANGIATORI D'ASFALTO

In *Ridge Racer Revolution*, oltre a controllare le canoniche dodici macchine, potrete per ognuna di esse scegliere un modello diverso fra ben quattro categorie: novizio, avanzato, esperto e eccellente.

F/A RACING
Type S velocità max 162 km/h
Type R velocità max 183 km/h
Type X velocità max 204 km/h
Type Z velocità max 225 km/h
Il bolide rosso targato Namco è l'unica macchina con tutte le caratteristiche equilibrate fra loro. Consigliata sia ai principianti che agli esperti.

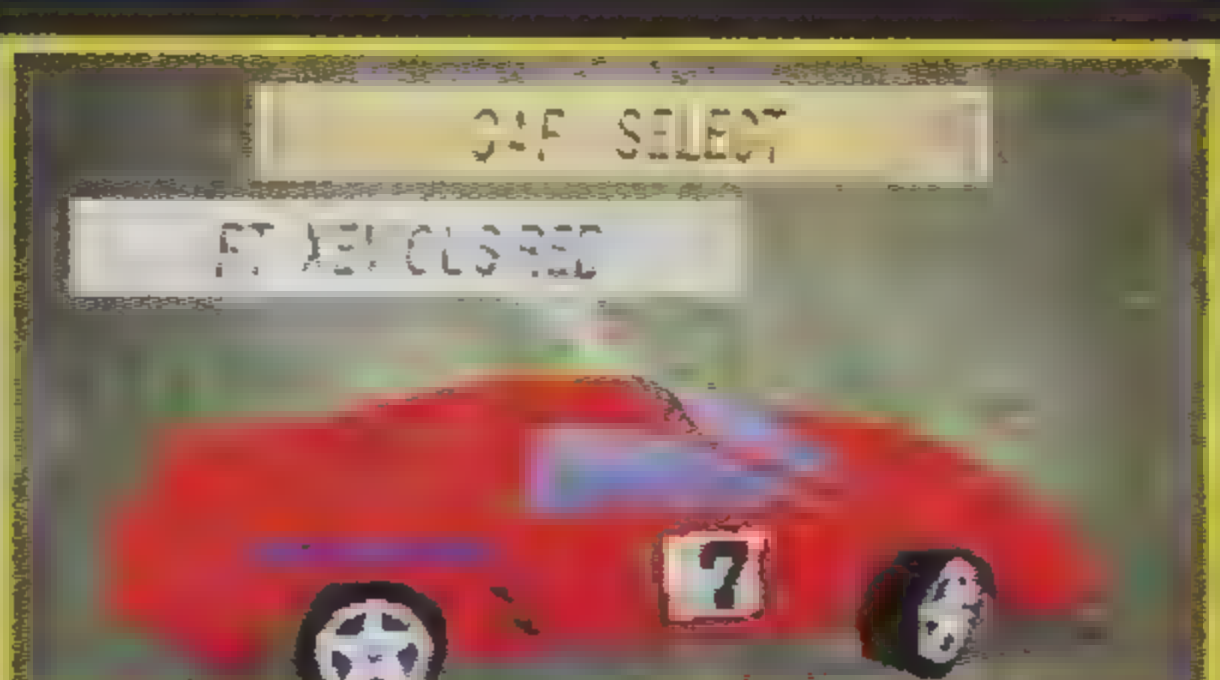
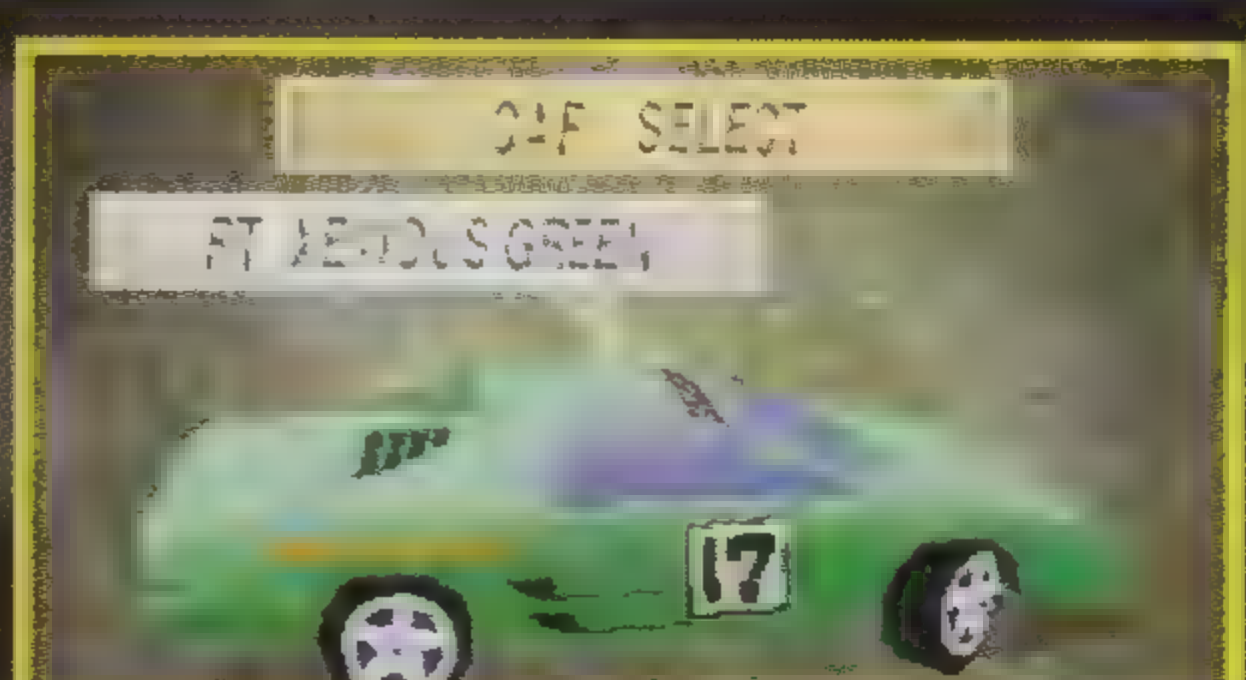
RT BLUE MAPPY
Type S velocità max 163 km/h
Type R velocità max 184 km/h
Type X velocità max 205 km/h
Type Z velocità max 226 km/h
Come la sua gemella rosa ma con uno sterzo leggermente migliore, anche se la differenza si fa sentire poco.

GALAGA RT CARROT
Type S velocità max 173 km/h
Type R velocità max 194 km/h
Type X velocità max 215 km/h
Type Z velocità max 236 km/h
In tutto e per tutto uguale alla precedente, ma con uno sterzo ancora migliore. La preferita dalla redazione.

RT RYUKYU
Type S velocità max 160 km/h
Type R velocità max 182 km/h
Type X velocità max 202 km/h
Type Z velocità max 223 km/h
Se il vostro problema sono le curve non dovrete far altro che selezionare quest'auto. Non velocissima ma sicuramente pratica.

RT YELLOW SOLVALOU
Type S velocità max 171 km/h
Type R velocità max 192 km/h
Type X velocità max 213 km/h
Type Z velocità max 234 km/h
Buona velocità e accelerazione portata ai massimi livelli. Per esibirvi in spettacolari derapate, questa macchina fa sicuramente per voi.

RT BLUE SOLVALOU
Type S velocità max 184 km/h
Type R velocità max 205 km/h
Type X velocità max 226 km/h
Type Z velocità max 247 km/h
Se amate il rischio e le alte velocità sono pane per i vostri denti provate a gareggiare con questo razzo su quattro ruote, poi ne riparleremo.

RT BOSCONIAN
Type S velocità max 173 km/h
Type R velocità max 194 km/h
Type X velocità max 215 km/h
Type Z velocità max 236 km/h
Sebbene sia molto bella a vedersi non lo è altrettanto a guidarsi. Clona le caratteristiche della Galaga Carrot ma perde in tenuta e sterzo.

RT NEBULASRAY
Type S velocità max 173 km/h
Type R velocità max 194 km/h
Type X velocità max 215 km/h
Type Z velocità max 236 km/h
Come l'RT Bosconian, ma con uno sterzo leggermente peggiore. Praticamente identica.

RT XEVIOUS RED
Type S velocità max 173 km/h
Type R velocità max 194 km/h
Type X velocità max 215 km/h
Type Z velocità max 236 km/h
Ottime l'accelerazione e la sterzata, un po' meno la tenuta di strada e la velocità.

RT XEVIUS GREEN
Type S velocità max 178 km/h
Type R velocità max 199 km/h
Type X velocità max 220 km/h
Type Z velocità max 241 km/h
Come L'RT Blue Solvalou, con meno potenza in accelerazione ma con una tenuta di strada decisamente migliore. Sicuramente più controllabile.

RT RNK MAPPY

Type S velocità max 163 km/h
Type R velocità max 184 km/h
Type X velocità max 205 km/h
Type Z velocità max 226 km/h
Buone caratteristiche di tenuta e velocità, ma sterzo leggermente scarso. L'ideale per non andare troppo forti ma fare ugualmente qualche derapata nelle curve più ostiche.

Lo spettacolo grafico offerto dal gioco è sicuramente uno degli aspetti più esaltanti e appetibili, per non parlare delle alte velocità raggiungibili.

non vi piace la techno, stavolta siete salvi, in caso contrario potrete metterla in rilievo rispetto a sgommate, urti vari e rombo del motore. Il lato opzionistico del gioco permette di decidere se gareggiare da soli, contro undici oppure due avversari: in quest'ultimo caso avrete a che fare con la macchina bianca (oppure quella nera, a seconda della pista su cui correrete), oltre che con una rapidissima auto scelta a caso fra quelle "normali". Questo è davvero tutto, ed è anche la dimostrazione di come da un grande titolo si possa tirar fuori un seguito eccellente. *Ridge Racer Revolution*: di tutto, di più.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

GALAGA RT PRID'S

Type S velocità max 173 km/h
Type R velocità max 194 km/h
Type X velocità max 215 km/h
Type Z velocità max 236 km/h
Lo sterzo e l'accelerazione sono i punti forti. Una volta imparato a memoria il circuito, con questo piccolo bolide il freno non lo toccherete più.

RIDGE RACER REVOLUTION

Se avete avuto modo di apprezzare il tipo di giocabilità e lo spirito di *Ridge Racer*, sicuramente non rimarrete delusi dal suo seguito ufficiale. *Ridge Racer Revolution*, pur mantenendo molto del titolo che tempo addietro, al lancio della console sul mercato giapponese, fu giudicato una delle conversioni più fedeli riuscite per un sistema casalingo, non manca di riprendere e migliorare, e aggiungere, alcuni aspetti di gioco che contribuiscono a rinnovarlo non poco. La grafica è uno dei punti più ritoccati: automobili decisamente più grosse, strade più ampie, maggiore quantità di poligoni su schermo e diversi altri elementi di fondo di notevole interesse. La visuale esterna è stata modificata avvicinando la macchina al giocatore, variando la prospettiva e riuscendo così ad aumentare la manovrabilità, e anche il sistema di controllo con la risposta ai comandi per la visuale in soggettiva non è del tutto identico: tutte caratteristiche che aumentano il già alto livello di agonismo che il titolo precedente sapeva trasmettere.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ 9/10
Lo sterzo è stato reso più fluido e preciso rispetto alla prima versione di RR, e anche la visuale esterna risulta maggiormente giocabile

GRAFICA 9/10
[illegible]

SFIDA 9/10
Una volta raggiunti i circuiti extra, battere gli avversari non sarà un gioco da ragazzi, inoltre per ottenere i due bolidi nascosti suderete sette camicie

SONORO 9/10
Buona varietà di temi musicali e grande quantità di effetti sonori e frasi in parlato digitalizzate

PSX 95

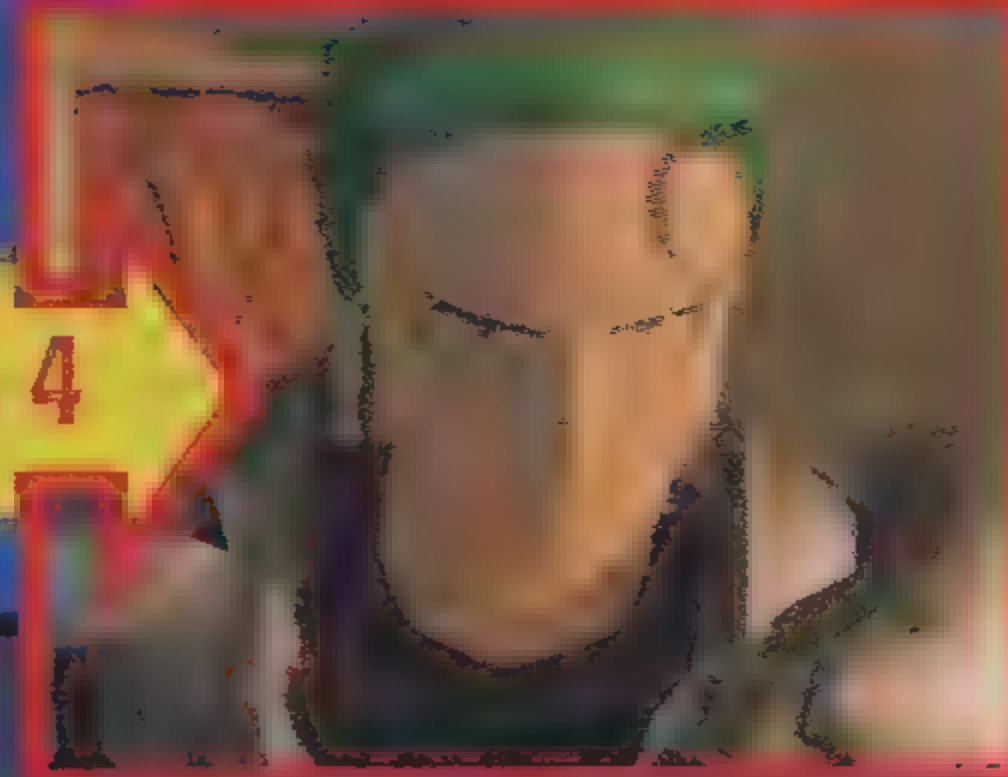
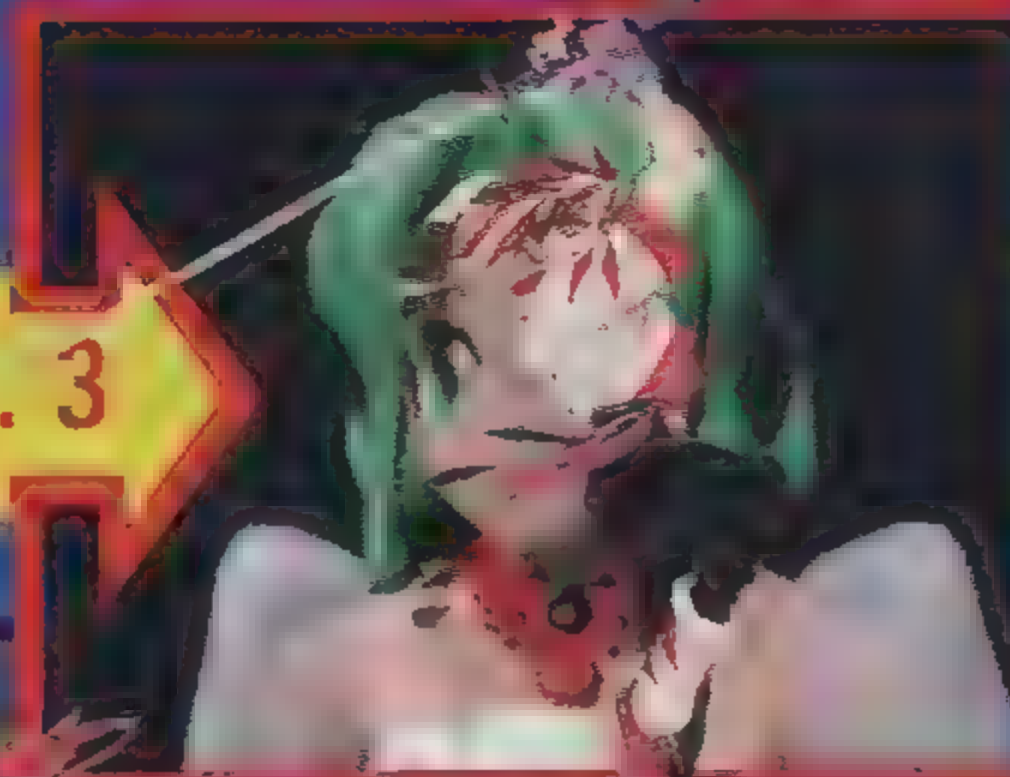
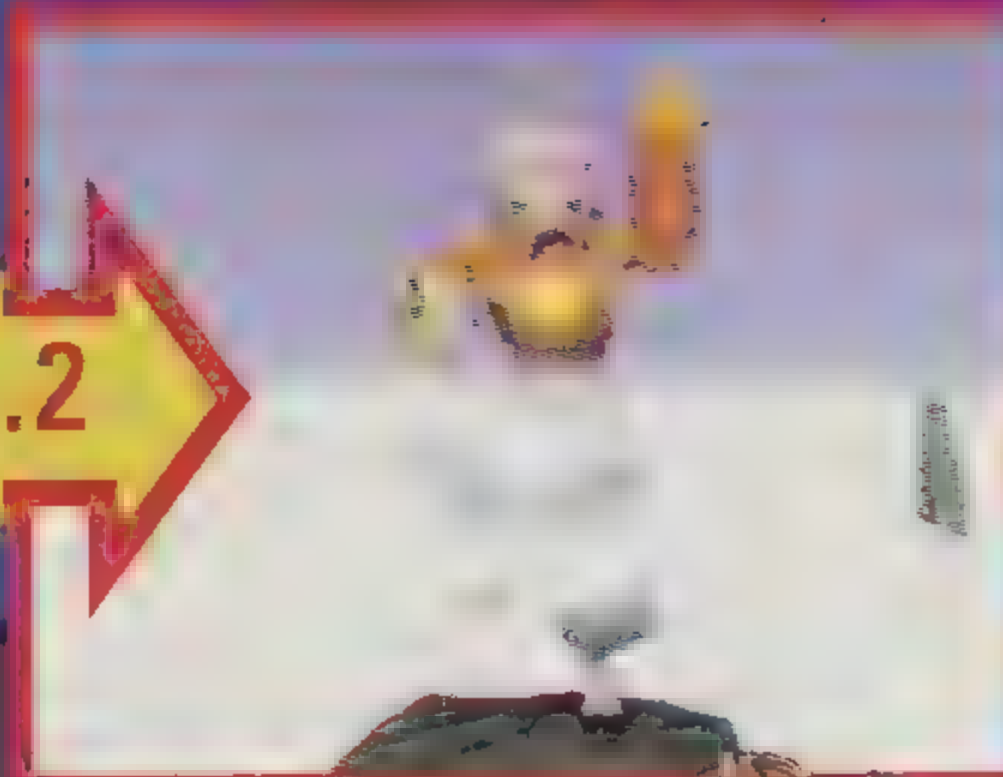
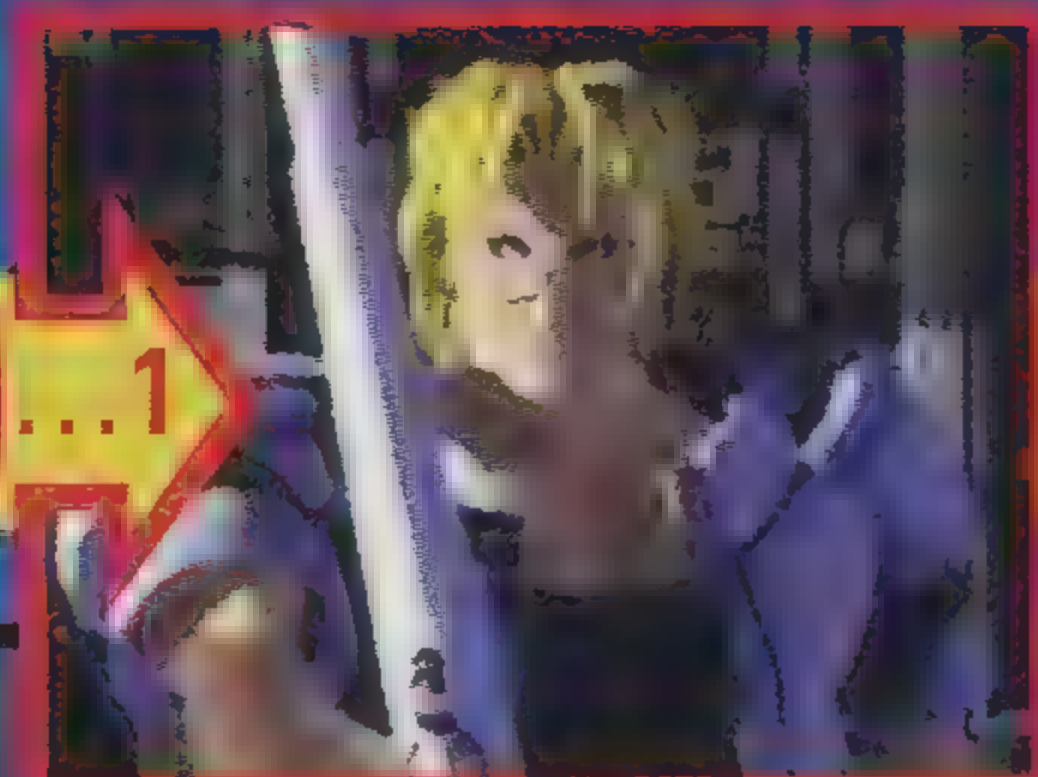
SOTTO CONTROLLO

Per scalare le marce
Per ingranare le marce
Per sterzare
Per cambiare la visuale di gioco
Per accelerare
Pausa/opzioni
Per frenare

N.B.: il joypad è parzialmente riconfigurabile

UNITI DAL DESTINO

Otto tra i più forti guerrieri della Terra si stanno radunando per affrontarsi nel mitico Retsuden, il verdetto finale.

...1 ...2 ...3 e 4

KAYIN AMOH

nari più rappresentativi nel titolo originale, come, per esempio il maxi-schermo nello stage di Kayin che riproduceva in tempo reale il combattimento... Non basta certo la presenza di un personaggio in più (una certa Cupido) a raddrizzare la situazione, come non bastano qualche nuova opzione, una presentazione tutto sommato simpatica, e l'aggiunta di una trama che, sottoforma di dialoghi fra i due contendenti di turno, prima e dopo i combattimenti, vorrebbe fornire loro una sorta di profilo psicologico. Una delusione, quindi? Per chi ha occasione di ammirare *Toh Shin Den* per la prima volta sulla console di casa Sega il gioco può avere un certo fascino... Il problema semmai è un altro: non è credibile che il Saturn non sappia gestire decentemente un ambiente 3D (altrimenti non si spiegherebbero capolavori come *Sega Rally* e *Virtua Fighter 2*), è mai possibile dunque che, a quasi un anno dall'uscita di *TohShinDen* per PSX in questa trasposizione si debba assistere a dei peggioramenti, e non a delle migliorie? A noi sembra strano.

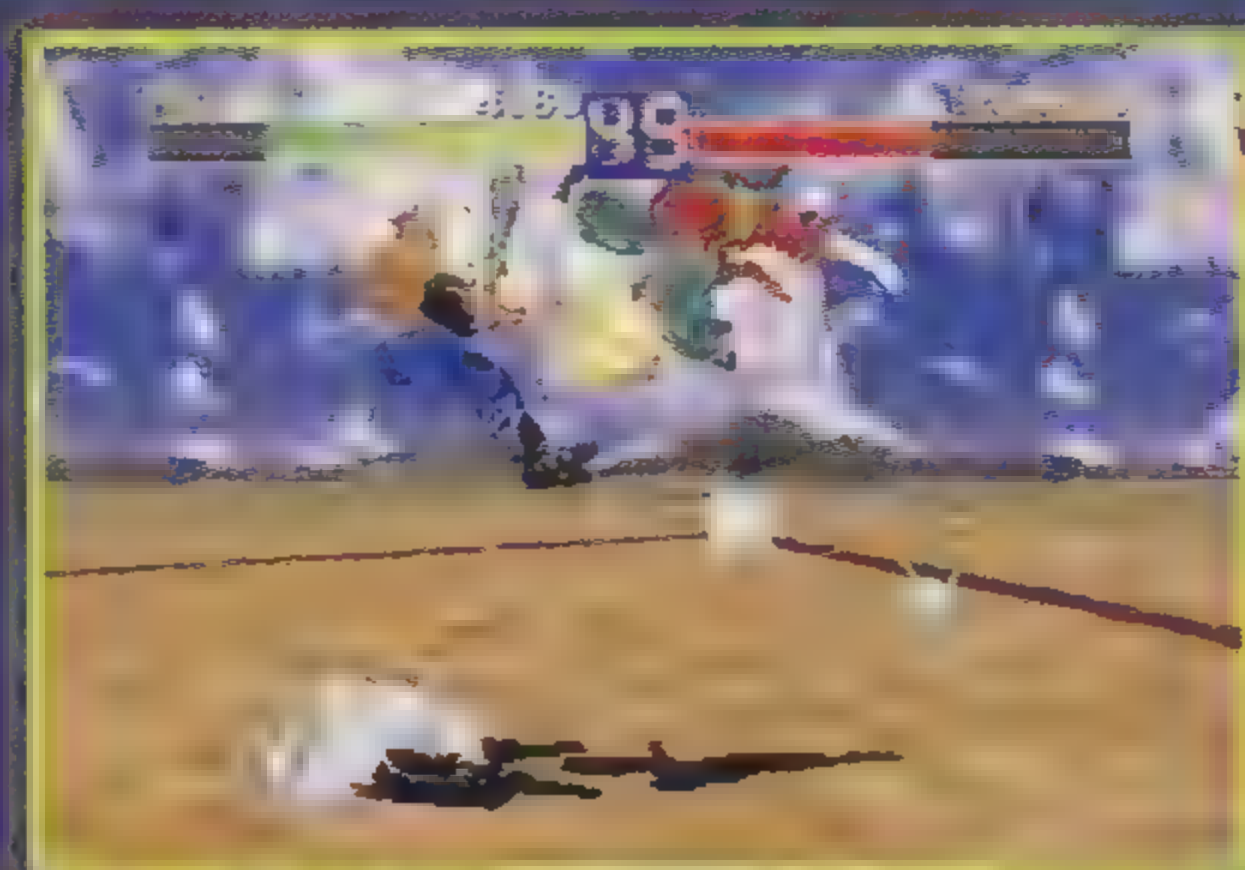
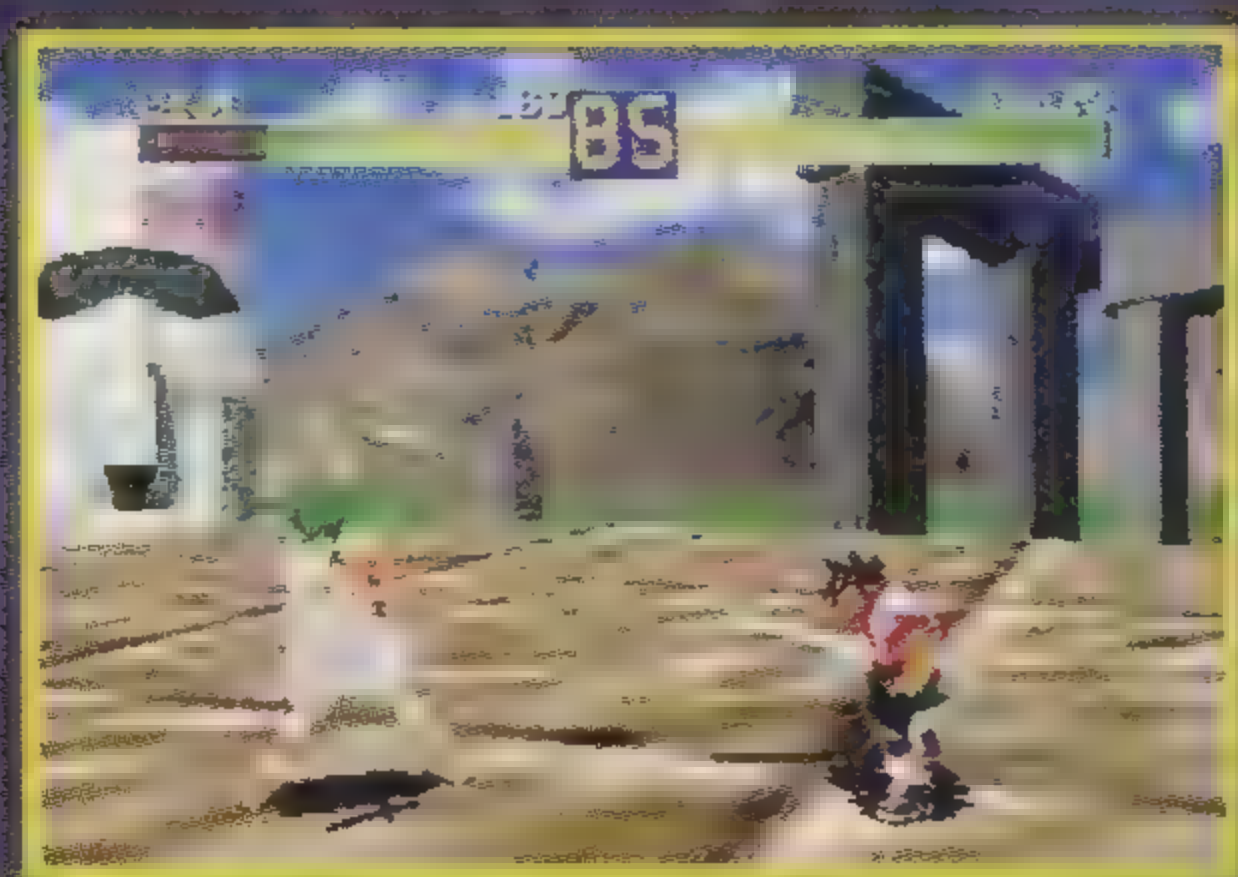
• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

EIJI SHINJO

FO FAI

SOFIA

DUKE B RAMBERT

Alcuni degli scenari hanno perso un po' del loro fascino...

...così come l'effetto visivo di alcune mosse specialidei combattenti

I personaggi sono disegnati in maniera adeguata.

Le mosse speciali e l'ambientazione generale è rimasta identica.

TOH SHIN DEN S

Era logico aspettarsi, visto l'enorme successo che *Toh Shin Den* ha rappresentato per PlayStation al momento del suo lancio in Giappone, una conversione riveduta e corretta, al fine di riscuotere un secondo successo. Sfortunatamente per i programmatori della Takara, e per chiunque desiderava la conversione di questo titolo, il risultato finale non è dei più positivi lasciando forse l'amaro in bocca a entrambe le parti. Entrando nel merito della situazione, i punti a sfavore rispetto alla versione per PSX sono davvero molti: le texture utilizzate sembrano sbavate e non definiscono bene le dimensioni e i contorni dei personaggi; i colpi speciali sono molto meno spettacolari o mancano addirittura, e il sonoro, così come il parlato digitalizzato, sembra soffocato e a tratti incomprensibile. Il vero difetto risiede però nella giocabilità, minata da un controllo "legnoso" e dalla lentezza dei movimenti dei lottatori, compromettendo notevolmente quello che originariamente era l'aspetto più piacevole di questo prodotto.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ 6/10

Gli spostamenti dei lottatori sono molto lenti e a volte è necessario schiacciare ripetutamente un pulsante per far loro compiere una rotazione

GRAFICA 8/10

Le angolazioni della telecamera sono efficaci e fluide, così come i movimenti dei personaggi. Poco definiti i [illegible] gli attacchi speciali

SFIDA 8/10

Anche se l'intelligenza artificiale degli antagonisti non è molto alta, undici combattenti sono sempre un buon terreno di allenamento

SONORO 7/10

Musiche molto carine anche se ogni tanto si interrompono per poi riprendere bruscamente. Gli effetti sonori e il parlato digitalizzato sembrano soffocati

SATURN **81**

SOTTO CONTROLLO

Rotazione a sinistra
Rotazione a destra
Colpo d'arma leggero
Colpo d'arma forte
Mossa speciale forte
Mossa speciale leggera
Per spostare il personaggio
start: Pausa/menu
Calcio leggero
Calcio forte

GAME power

1

ANNO 1996

Help

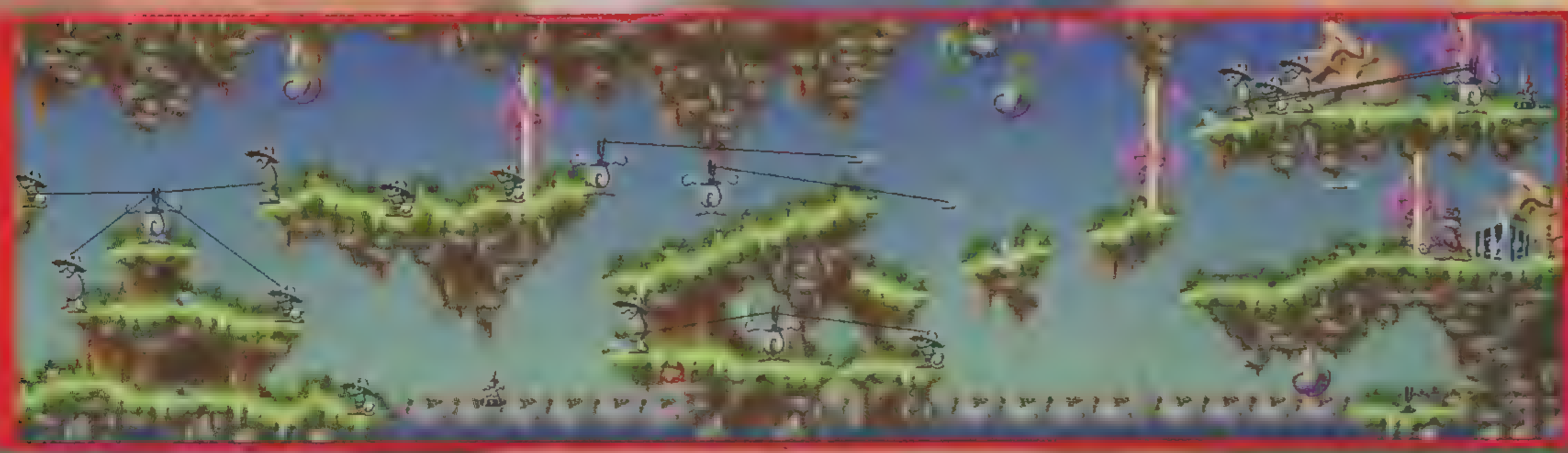
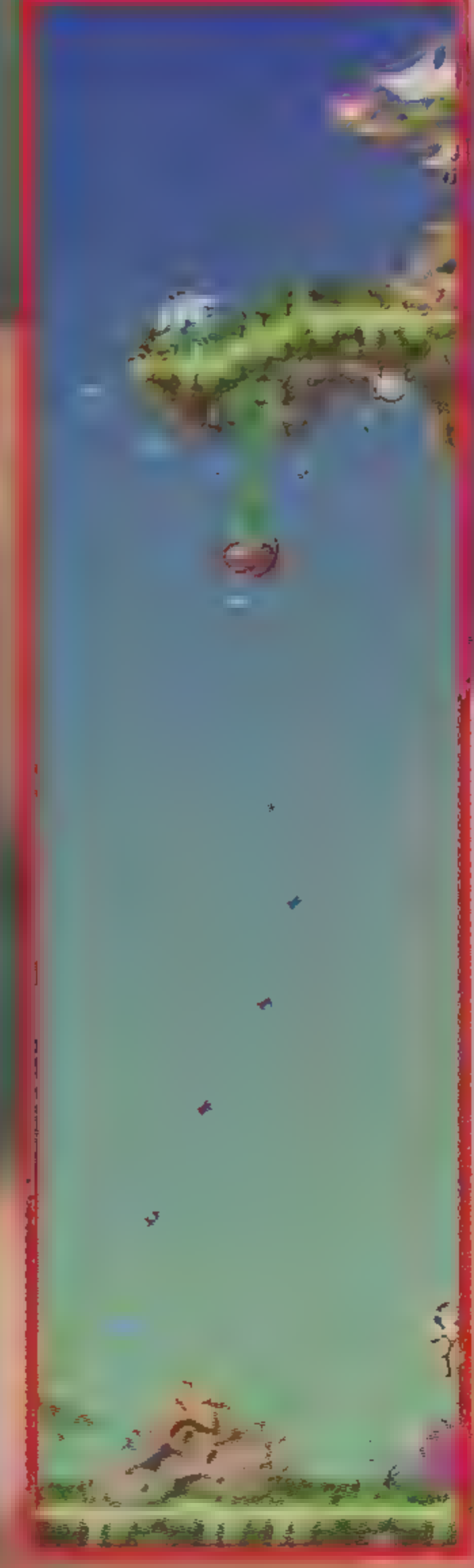
DISCWORLD

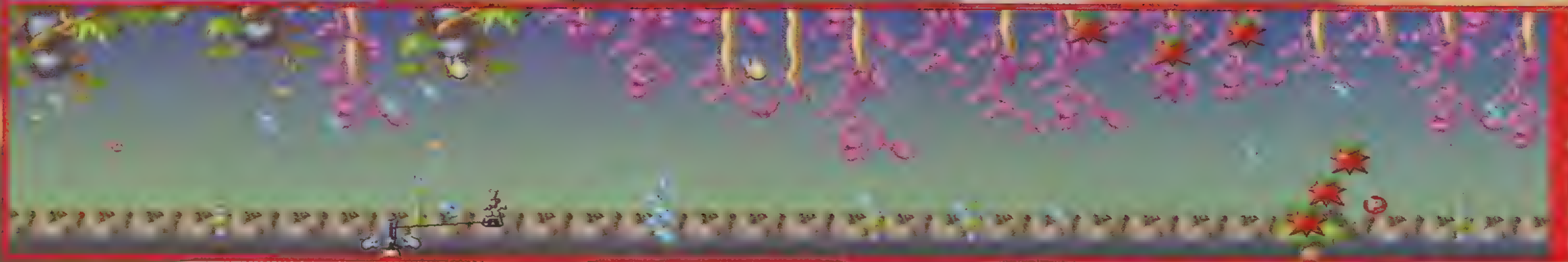
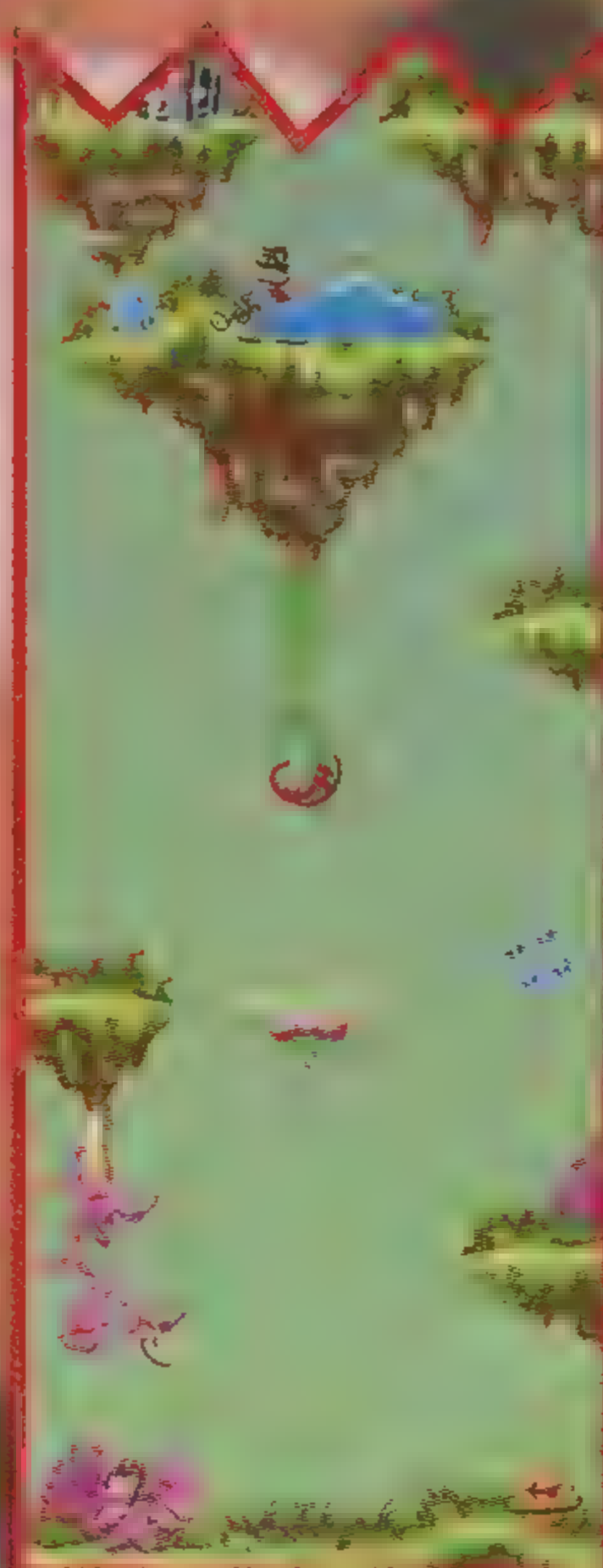
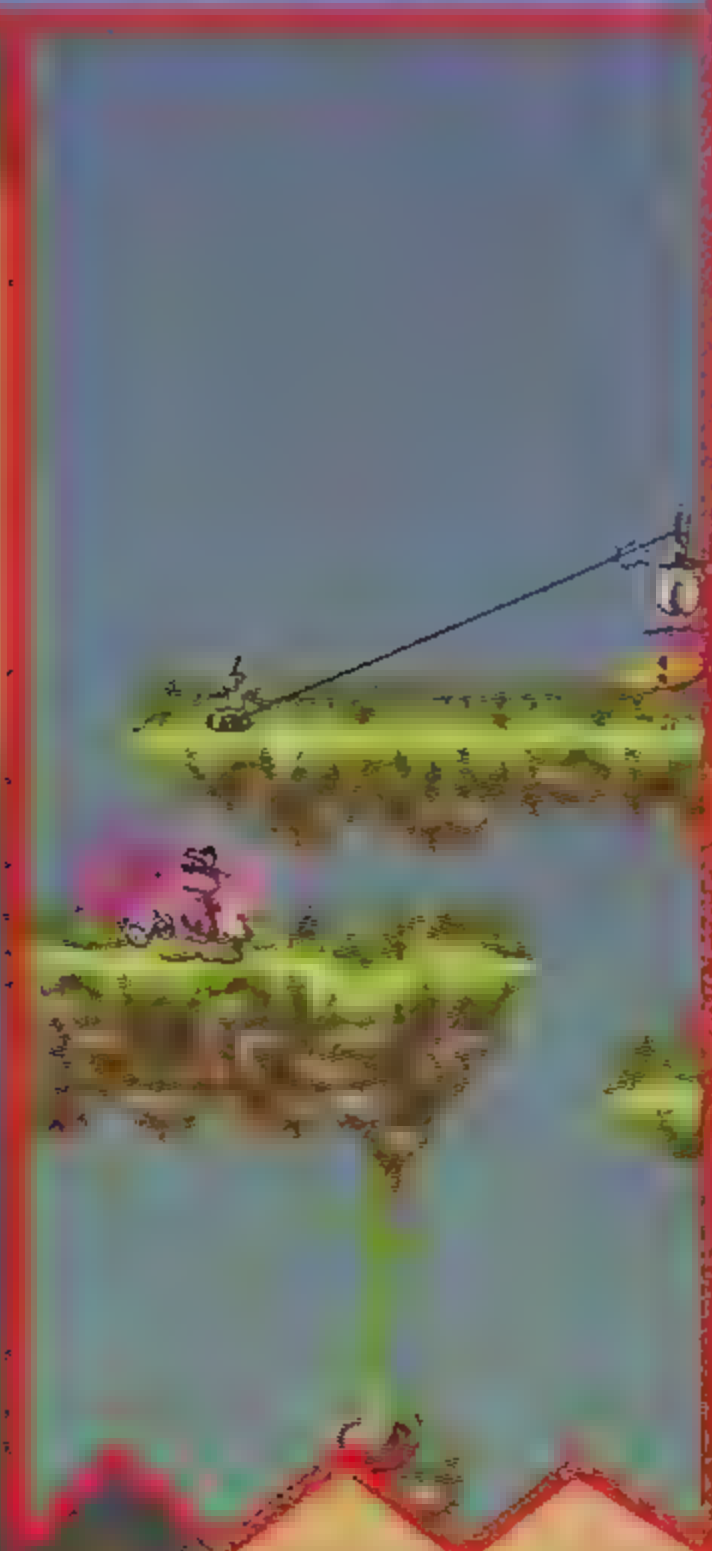
PLAYSTATION

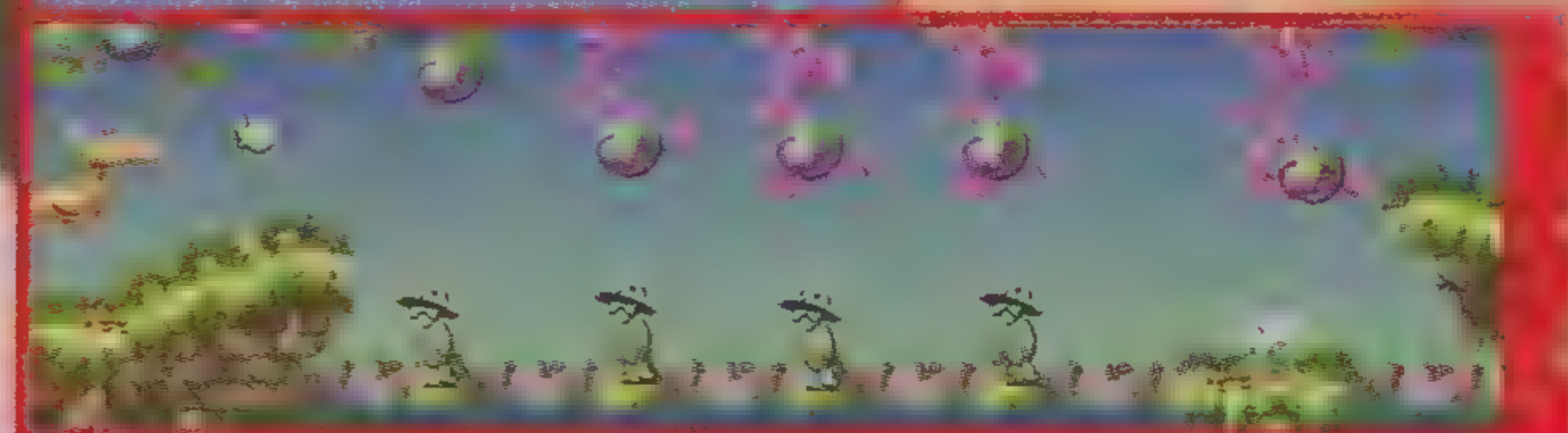
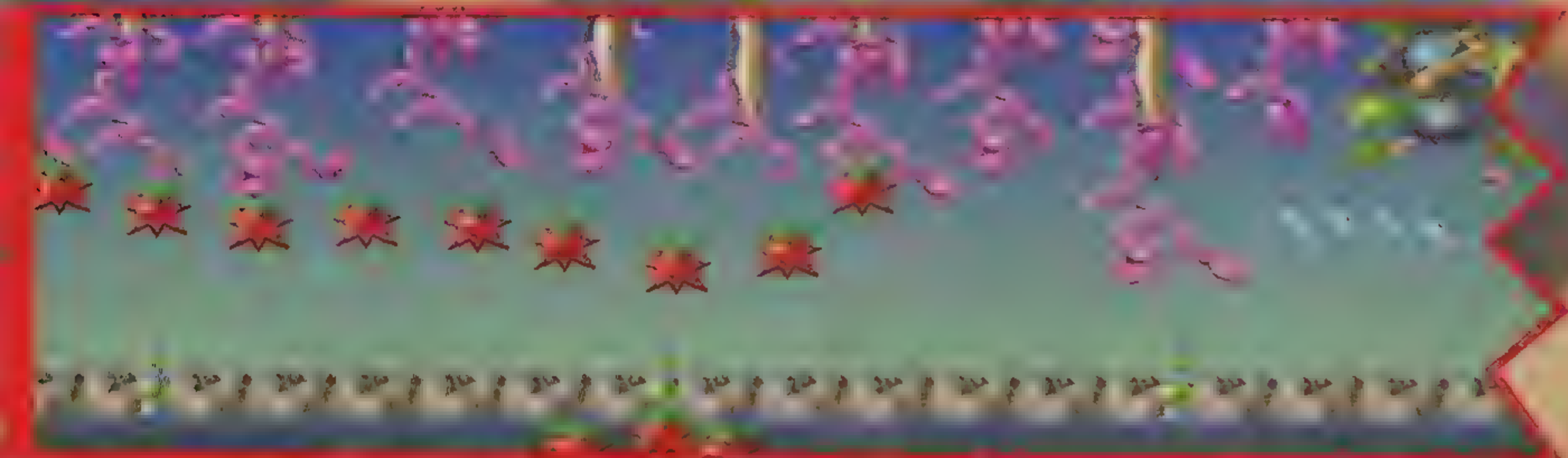
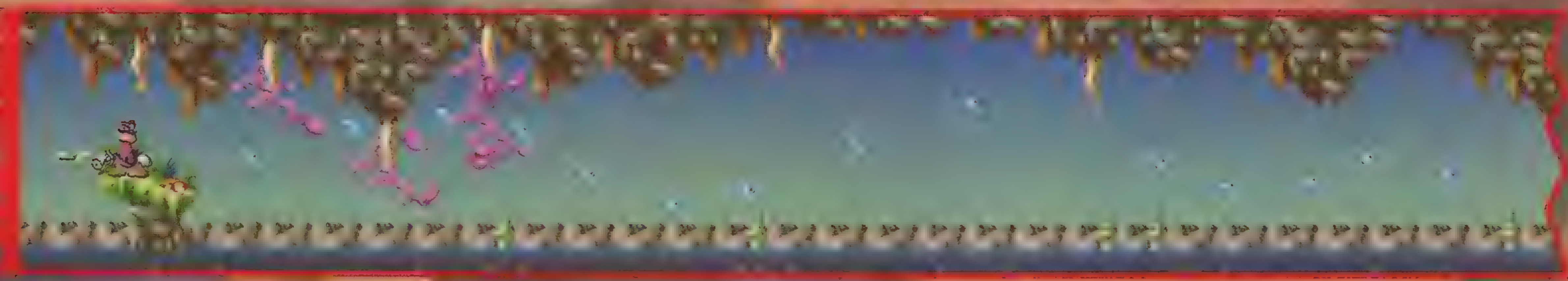
RAYMAN

SATURN

DREAM FOREST WORLD

PINK PLANT WOODS 1

ANGUISH LAGOON 2

ANGUISH LAGOON 1

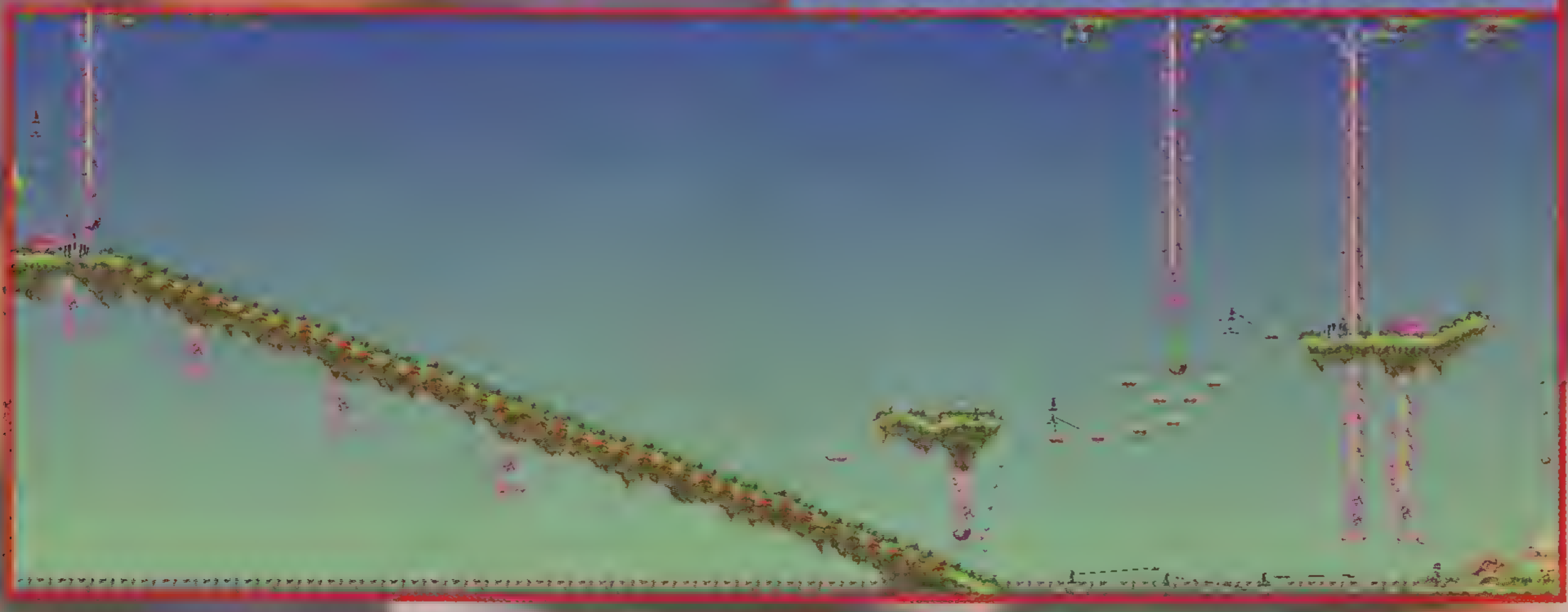
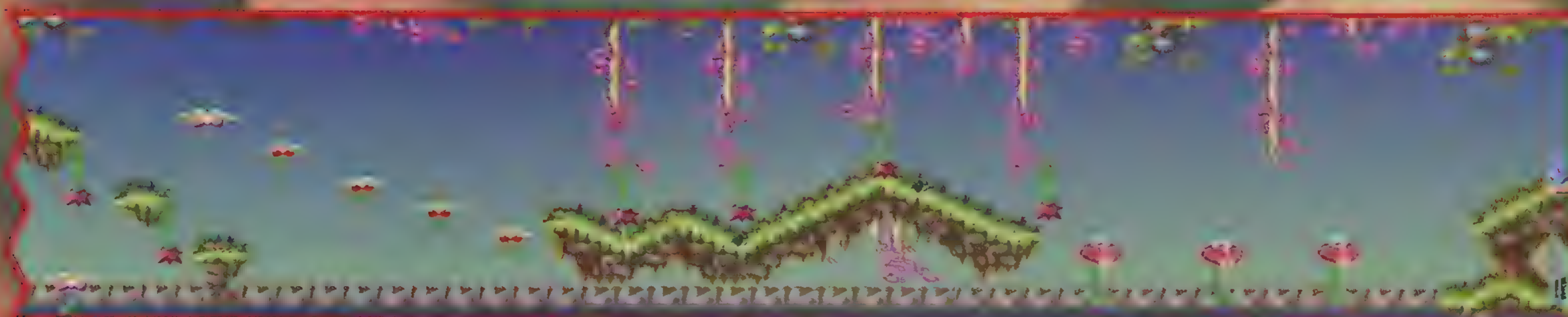
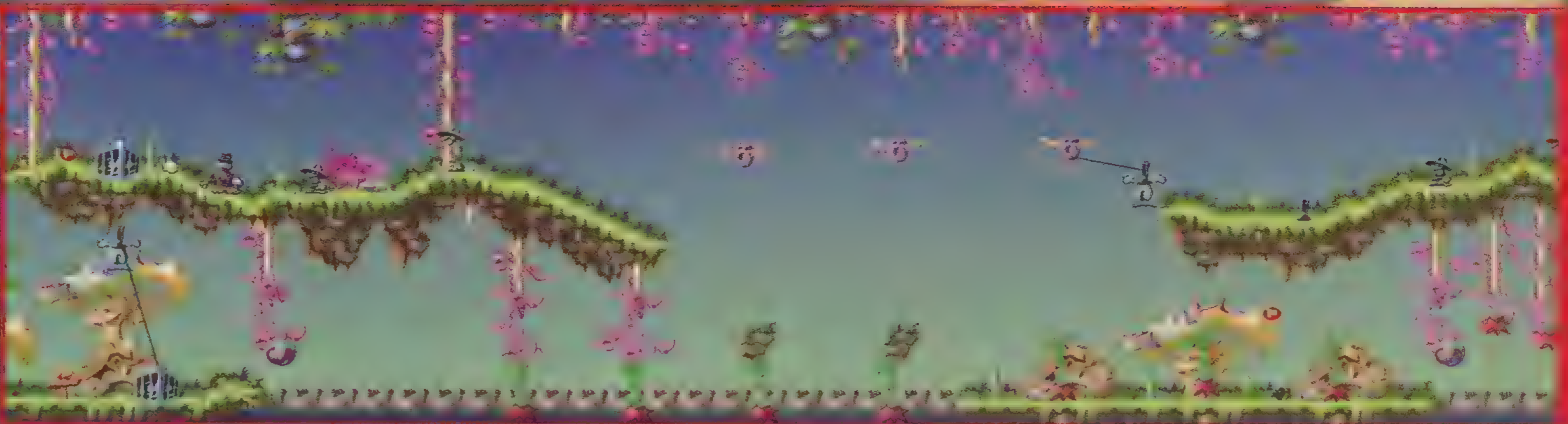
ANGUISH LAGOON 3

THE SWAMPS OF FORGETFULNESS 1

THE SWAMPS OF FORGETFULNESS 1
Saltate e fate cadere i vestiti di Tarayzan che sono impigliati sulla pianta. Per ringraziarvi vi donerà un seme magico. Potete piantare il seme più volte e far crescere diverse piante per avanzare nel livello. Quando raggiungete l'uscita, apparirà una vita extra sul lato sinistro dello schermo. Cercate di raccoglierla prima che l'acqua vi raggiunga.

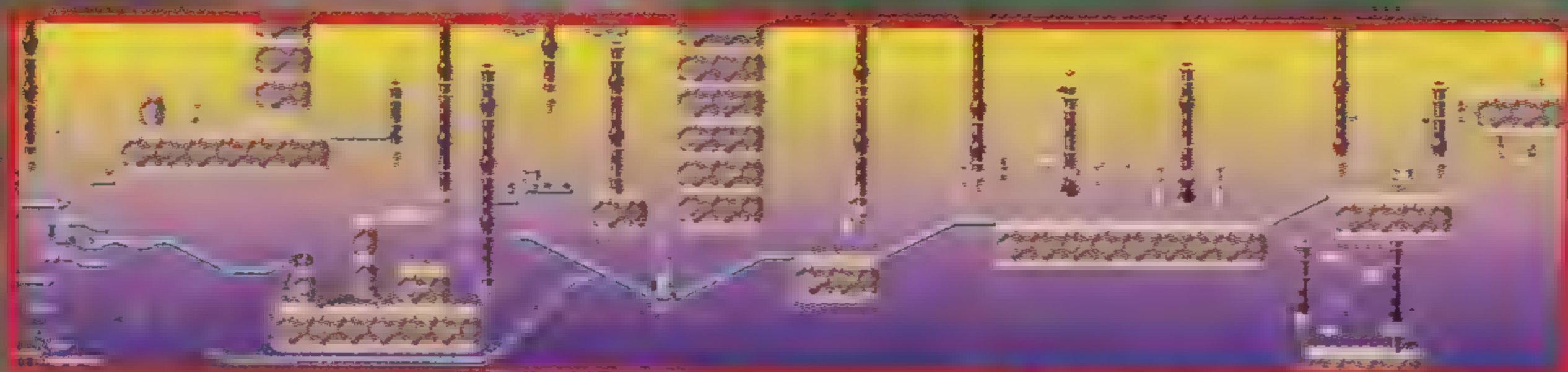
THE SWAMPS OF FORGETFULNESS 2

THE SWAMPS OF FORGETFULNESS 3

Salite sulla prima pianta con la bacca viola. Arrivate in cima e quindi buttatevi giù per far apparire una gabbia. Fate cadere la bacca viola e saltateci sopra, tirate il pugno e abbassatevi in modo da farla scendere giù dalla collina. Prima di essere arrivati in fondo, saltate dalla bacca sulla piattaforma mobile. Saltate verso destra e troverete un altro mago. Sul lato destro della piattaforma con il mago c'è una sfera blu. Ora saltate a destra e appariranno delle piattaforme che portano a una gabbia.

THE SWAMPS OF FORGETFULNESS 1

Per far apparire la gabbia, passate sotto l'isola sospesa utilizzando la bacca viola che troverete subito prima dello specchio d'acqua.

THE SWAMPS OF FORGETFULNESS 3

MOSKITO'S NEST 1

MOSKITO'S NEST 3

MOSKITO'S NEST 4

BONGO HILLS 1

BONGO HILLS 2

BONGO HILLS 3

BONGO HILLS 4

BONGO HILLS 5

ALLEGRO PRESTO 1

ALLEGRO PRESTO 3

MR. SAX'S HULLABALOO 1

GONG HEIGHTS 1

PROBLEMI CON LE MAPPE?

Ci sono solo un paio di cose da chiarire, prima che qualcuno chiami in redazione dicendo che le nostre mappe sono tutte sbagliate. Innanzitutto abbiamo pubblicato solo le mappe dei livelli più complessi, tralasciando quelli risolvibili senza problemi. Alcuni elementi che normalmente nel gioco sono invisibili, sono presenti in queste mappe per un'ottima ragione. Per esempio, le icone dei magni collegate con gli oggetti tramite delle linee indicano cosa può succedere quando si compie una determinata azione, e non corrispondono alle entrate delle zone segrete, rappresentate nel gioco dal cappello del mago. Basta un po' di pratica e alla fine riuscirete a portare a termine Rayman senza troppi problemi.

Terry Pratchett'S DISCWORLD

Per la soluzione di un gioco tanto gettonato, e difficile, come Discworld abbiamo chiesto una mano a una nostra vecchia conoscenza. Paolo "Puccettone" Paglianti ha lasciato per un attimo gli impegni che lo legano a ZETA e ci ha regalato la prima parte della soluzione di questo prodotto della Psygnosis. Siete pronti a risolvere i problemi che affliggono il Mondo Disco creato da Terry Pratchett?

PRIMO ATTO

Per prima cosa, prendete il borsellino dall'armadio, quindi uscite dalla vostra stanza, scendete le scale e andate dall'Arcicancelliere (il suo studio si trova al livello rialzato tra le due statue).

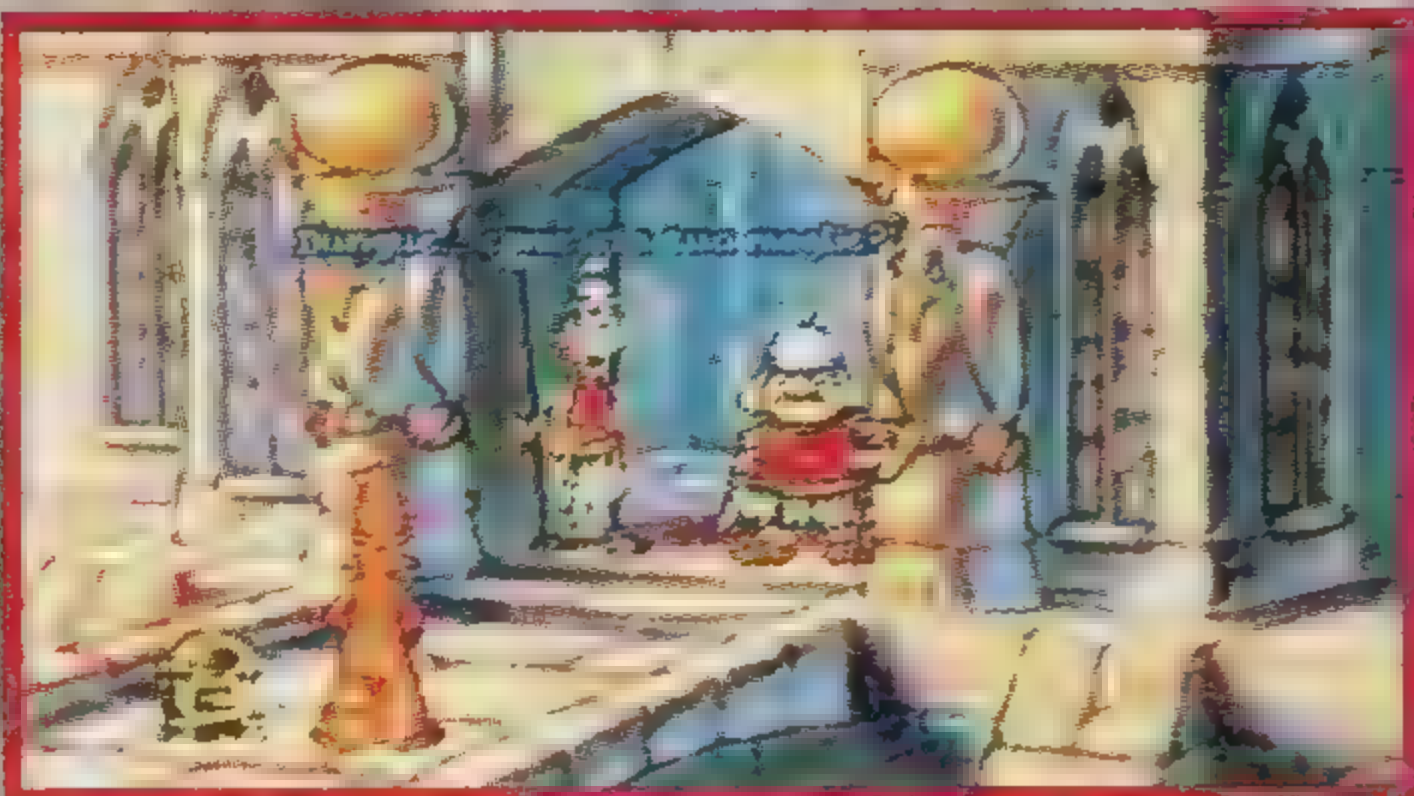
Dopo aver parlato con l'Arcicancelliere, scendete e entrate nello studio (sulla sinistra), dove troverete una scopa. Tornate nella vostra stanza e utilizzate la scopa sul bagaglio appoggiato sopra il guardaroba per svegliarlo. Ora disporrete di due inventari: uno personale e limitato, l'altro vasto ma contenuto nel bagaglio che vi segue quasi dappertutto. Nel bagaglio troverete anche una banana, che dovrete dare alla scimmia a guardia della libreria per ottenere in cambio il libro richiestovi dal vostro superiore. Tornate poi dall'Arcicancelliere, consegnategli il libro e sarete pronti per getteravi alla ricerca dei cinque ingredienti.

Bacchetta Magica

Andate nel refettorio e scambiate la scopa con la bacchetta magica di Windle Poons quando questi prende del cibo dal tavolo vicino.

Respiro del Drago

Parlate con l'apprendista seduto all'uscita dell'Università e chiedetegli come si fa ad aprire la porta. Dopo il vostro goffo tentativo, prendete la rana e cliccate sul portone per uscire.

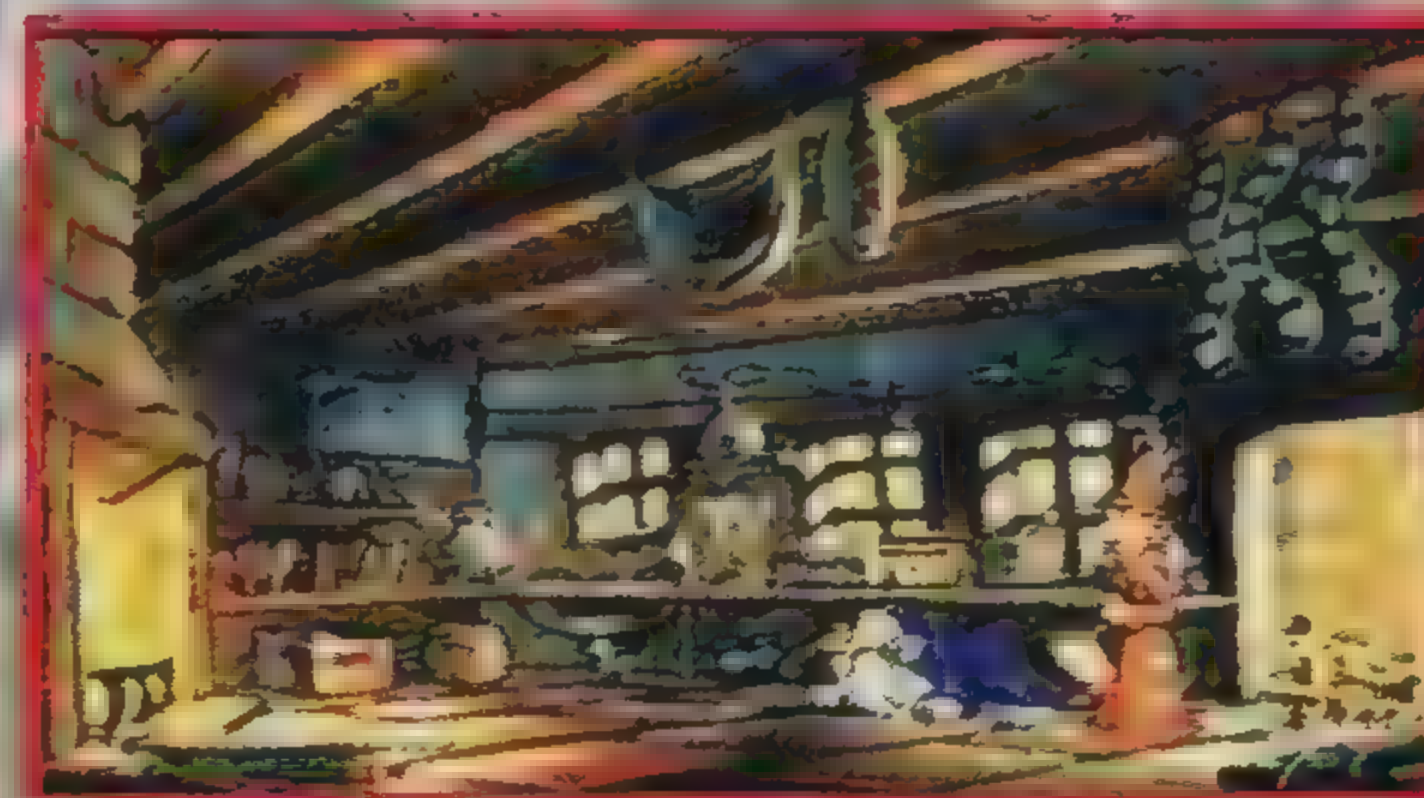
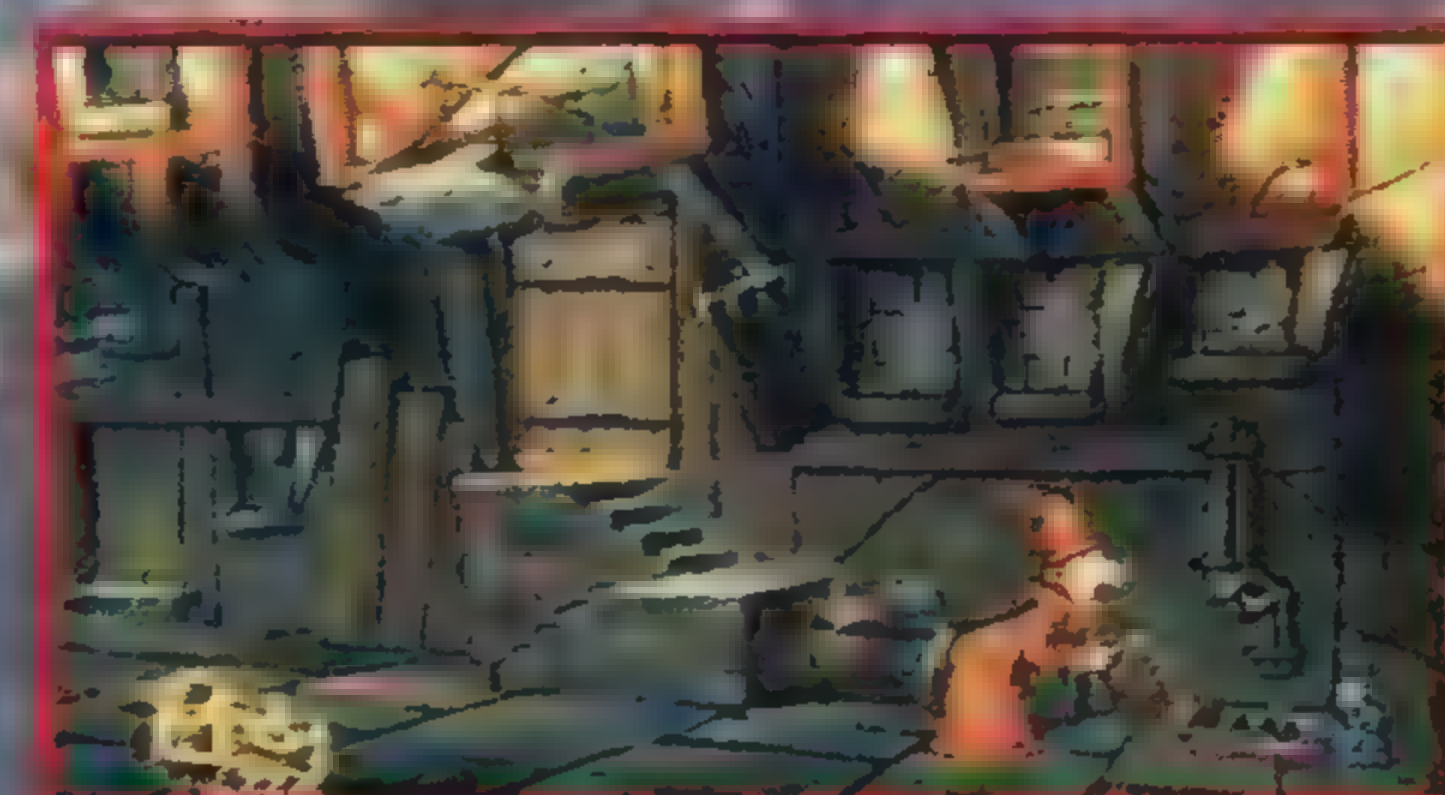
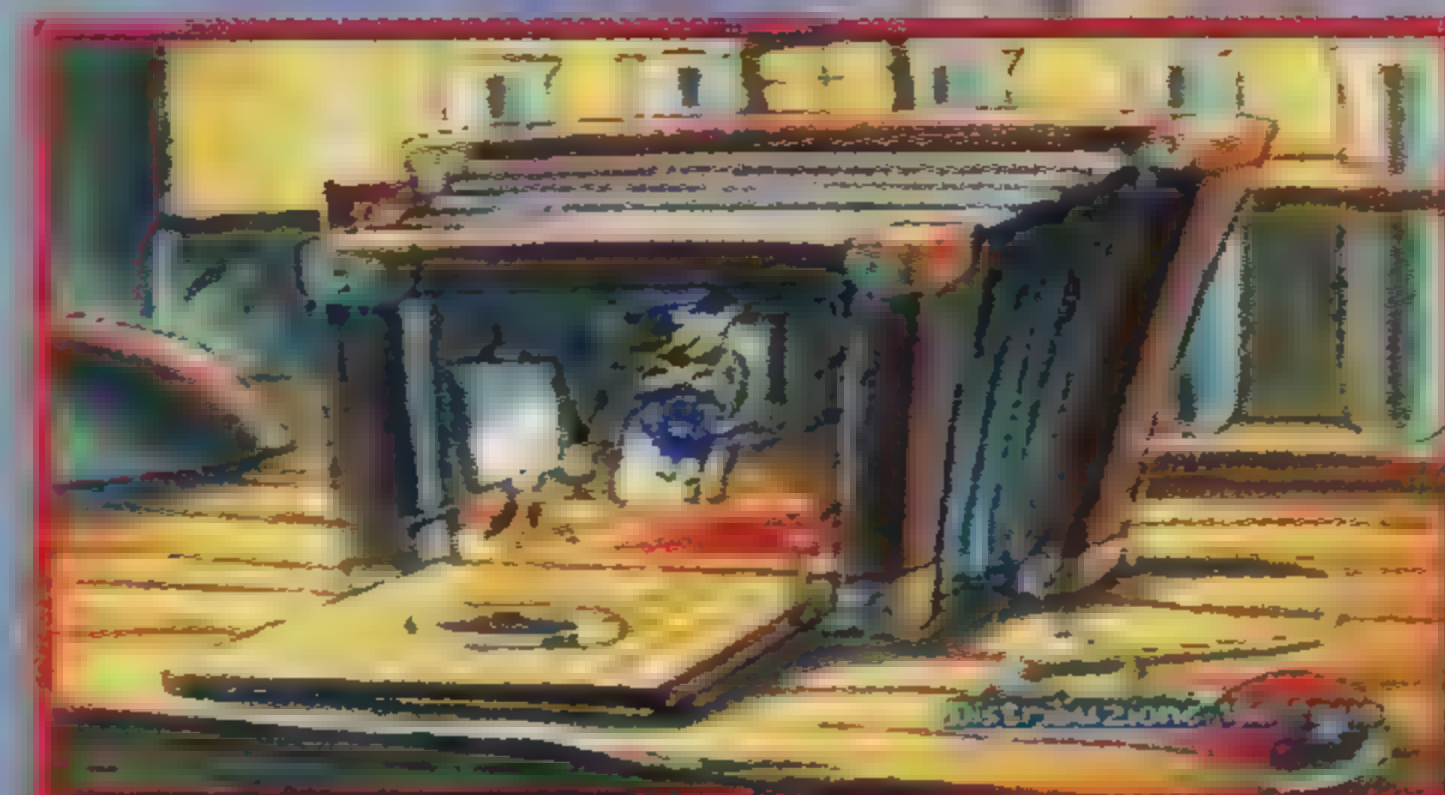
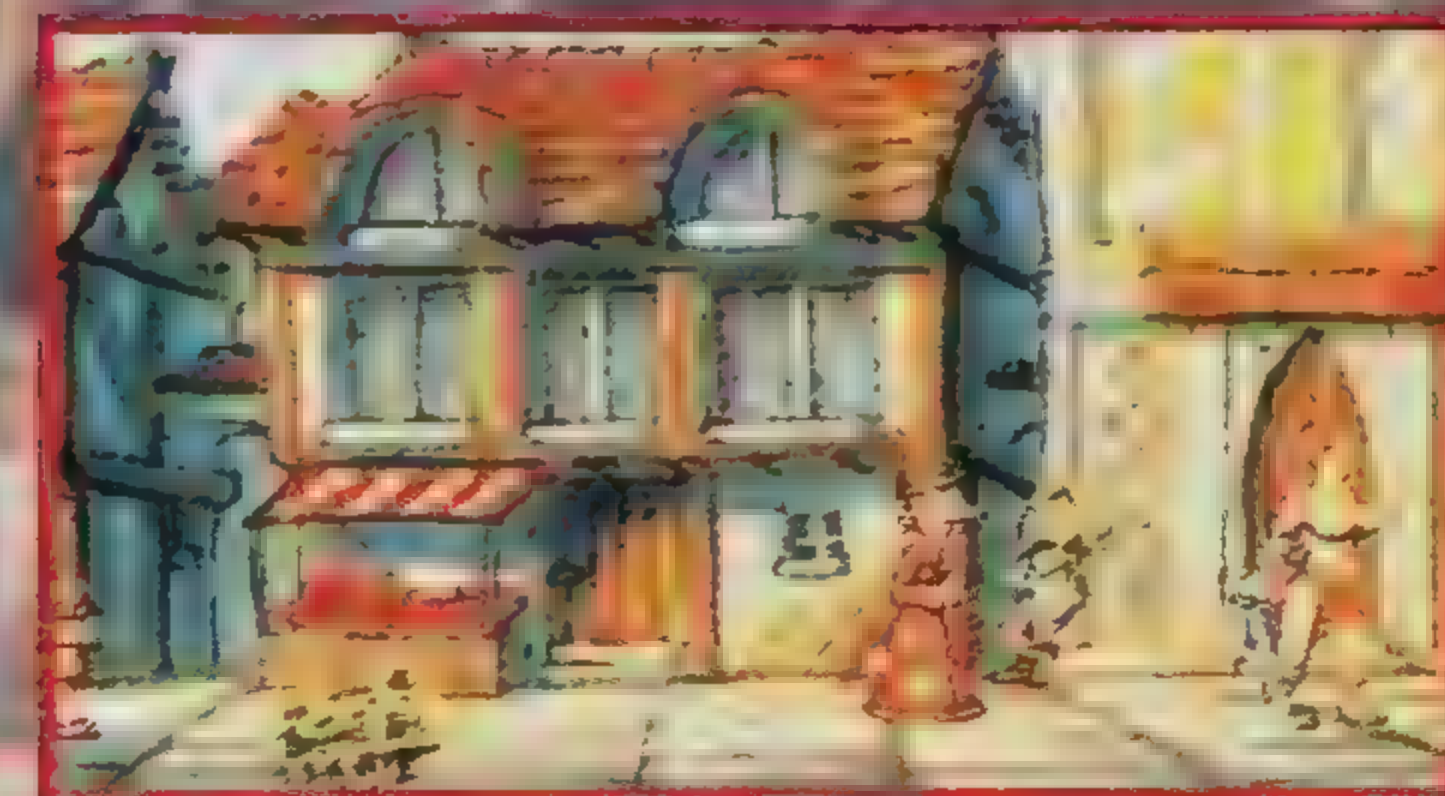
Raggiungete il Palazzo e parlate con le due guardie: quando porrete la domanda ("?"), una delle due guardie colpirà l'altra e potrete entrare. Una volta dentro, entrate

nel bagno (dove c'è la fila), prendete lo specchio appeso al muro e mettetelo nel vostro inventario personale.

Uscite dal Palazzo, tornate nel Vicolo e salite sulla pedana centrale (si tratta di una pietra... particolare al centro della strada).

Arriverete sui tetti della città: cliccate sulla Torre per poterla raggiungere automaticamente, quindi salite sul pennone della bandiera e posizionate lo specchio sulla sua cima.

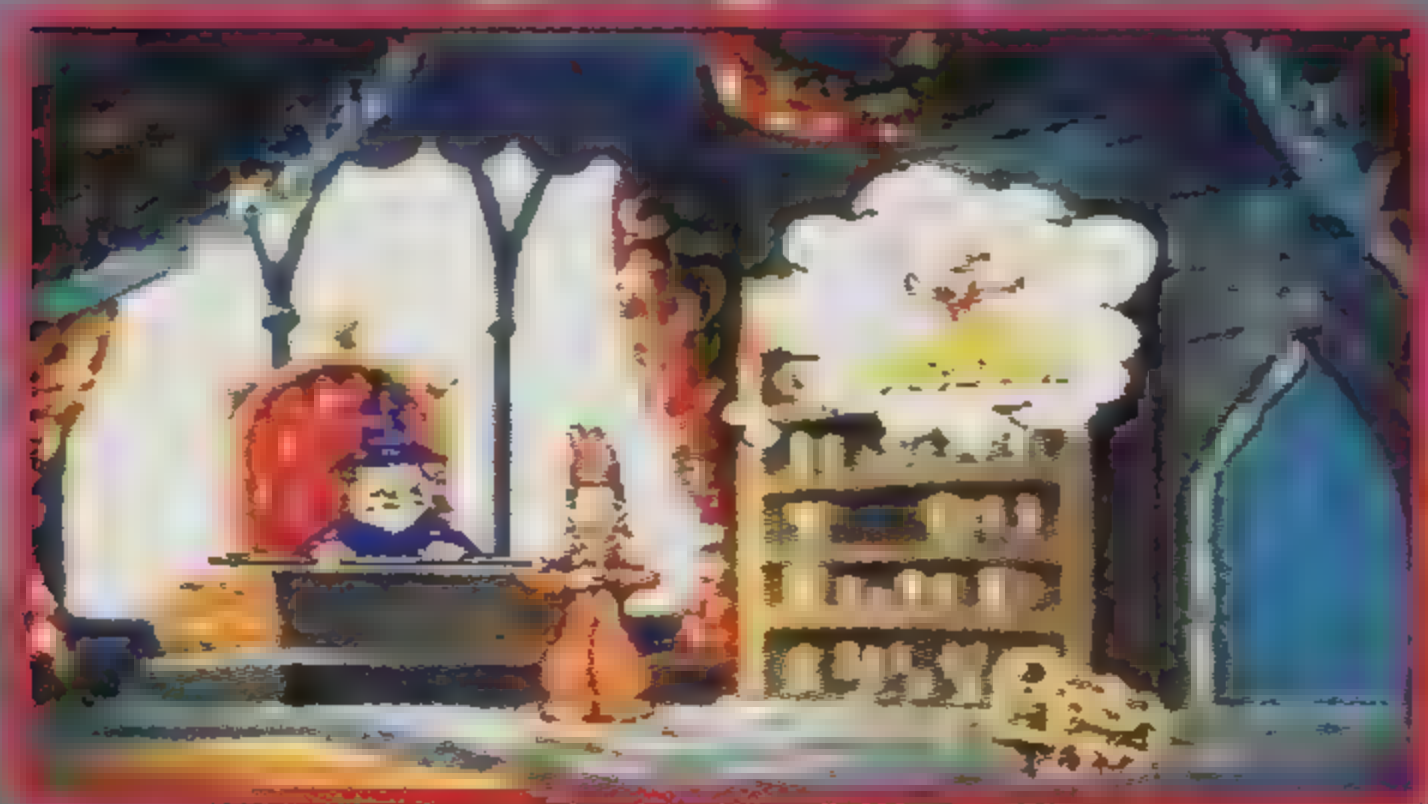
Ora dovrete utilizzare lo specchio: i suoi bagliori disturberanno il Drago che verrà a farvi visita, lasciandovi il suo respiro sullo specchio. Tornate indietro (dovrete cliccare sulla destra della torre), quindi scalate i tetti verso sinistra. Prima di continuare, fate cadere la scala (che verrà raccolta dal vostro fido bagaglio), quindi cliccate sulla finestra della casa al centro (non quella a sinistra) per poter scendere.

Folletto

Andate alle Stalle (in basso a destra) e prendete un po' di grano dal sacco appoggiato sul carretto. Raggiungete poi il Vicolo (evitate di passare sulla pedana) e entrate nel laboratorio dell'Alchimista. Mettete il grano nell'ampolla sul fuoco (al centro dello schermo) per spaventare l'alchimista.

Uscite dal laboratorio e raggiungete la piazza, dove potrete prendere un pomodoro e lanciarlo contro l'esattore delle tasse. Prendendo un altro pomodoro, troverete un verme, che dovrete subito prendere. Andate poi al Negozio di Giocattoli (si trova in fondo alla Strada), entrate e prendete la cordicella dal banco. Tornate dall'Alchimista e tentate di prendere il folletto dalla scatola: purtroppo il piccolo essere sgaiattolerà fuori. Uscite, legate lo spago attorno al verme e utilizzatelo per attirare fuori il folletto, che potrete prendere con estrema facilità.

Formaggio Magico

Andate alla Piazza, quindi parlate con il monello: scoprirete di essere stati derubati: Chiacchierando un po' con lui, vi insegnerà l'arte di derubare nella tasche altrui (apparirà un'apposita icona nel vostro inventario personale). Andate allora alla Strada e entrate dal Parrucchiere: esaminate il bigodino tra i capelli della donna, e parlate di esso con lei. Alla fine finirà in tasca al parrucchiere, con cui dovrete par-

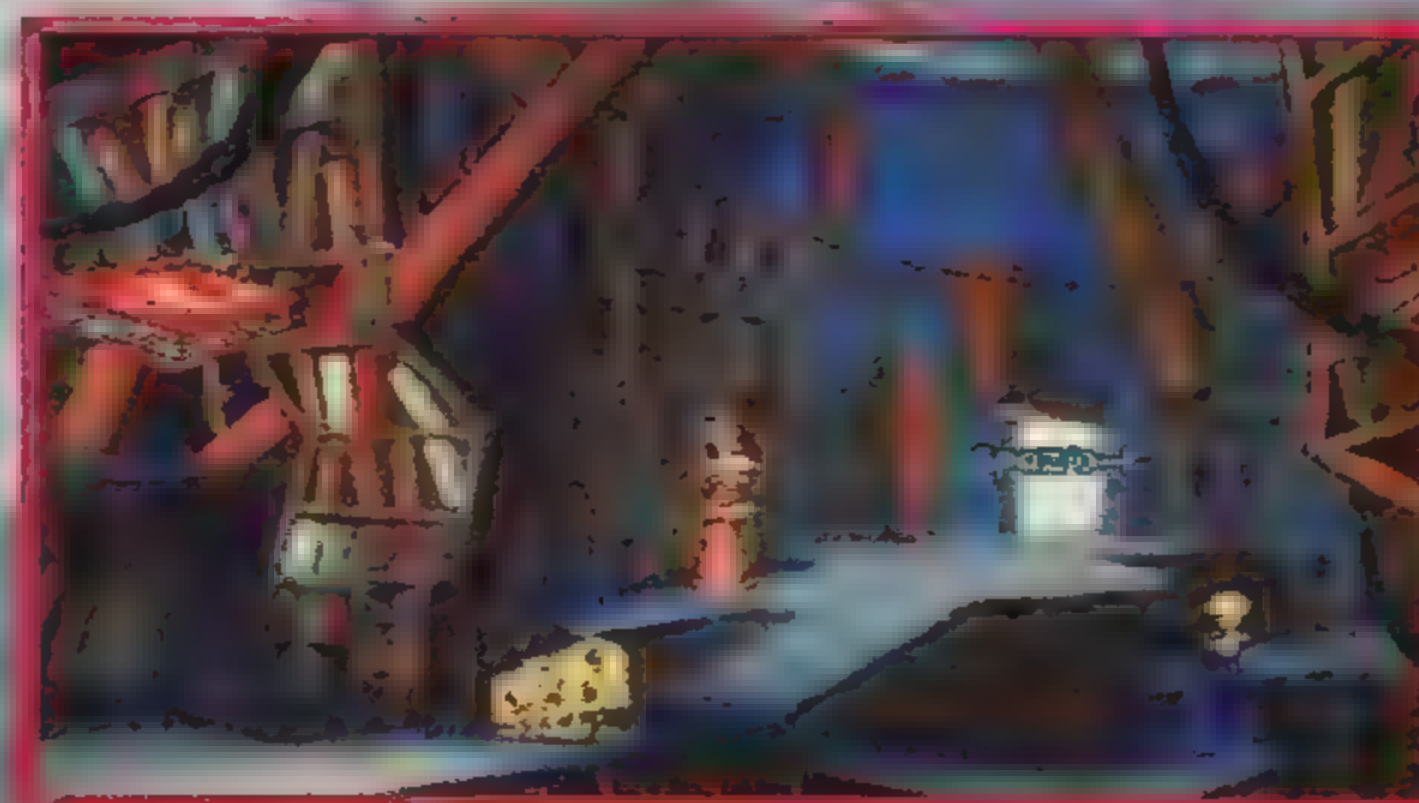
lare. Quando questi si ferma per pensare alla donna dei suoi sogni, utilizzate l'icona di cui abbiamo appena parlato per derubargli il bigodino dalla tasca.

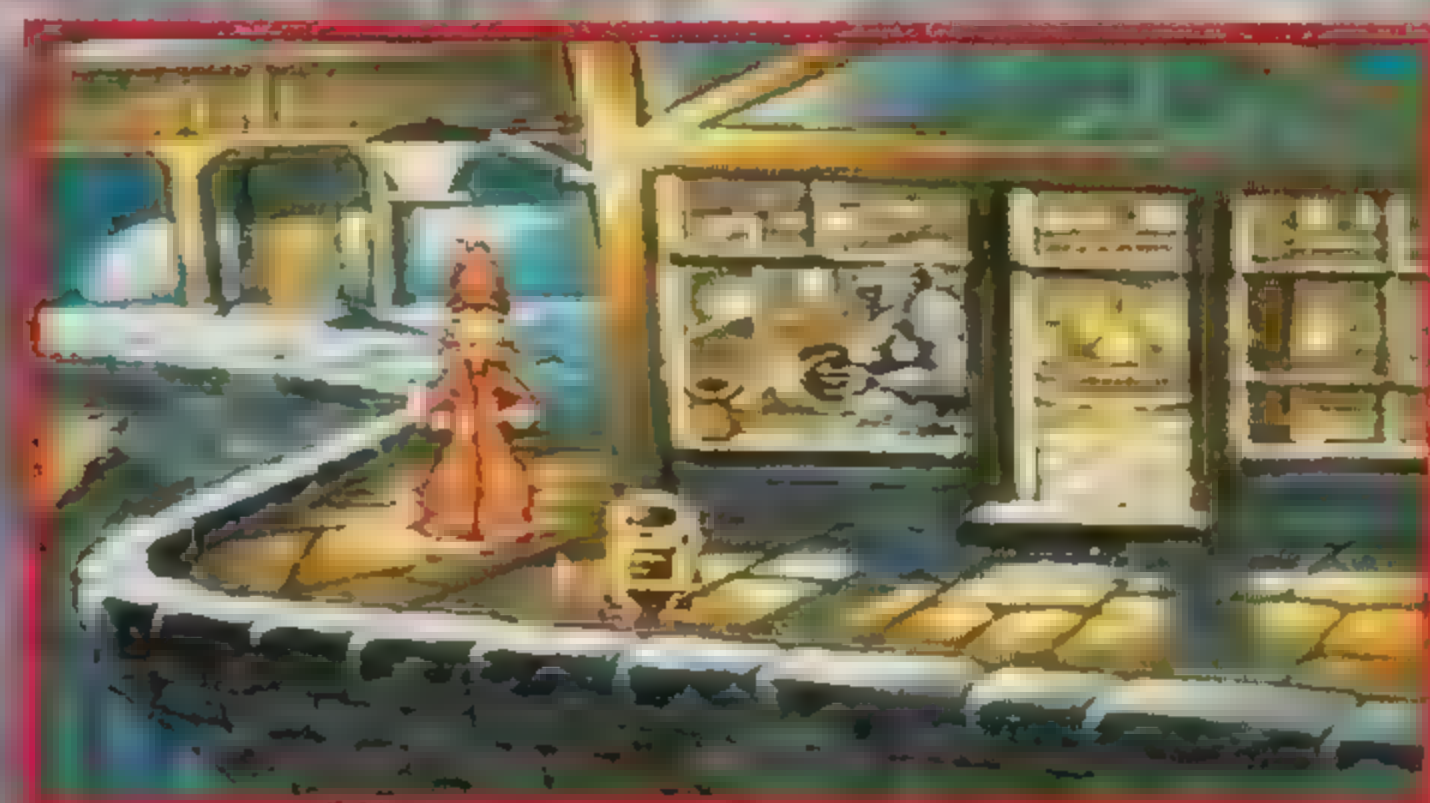
Contenitore Metallico

Andate nella Piazza e entrate dallo Psichiatra. Parlate con il troll e uscite per poi rientrare e trovate la sedia centrale libera: a questo punto potrete prendere il retino per farfalle. Tornate all'Università, passate per il sentiero per arrivare al retro, utilizzate la scala sulla finestra, quindi salite e utilizzate il retino per farfalle per arraffare al volo la frittella. Scendete dalla scala, rimettetela nel bagaglio, quindi entrate nell'Università dalla porta principale e dirigetevi nelle cucine (in basso a destra). Qui troverete la padella, che è appunto il Contenitore Metallico che stavate cercando.

A questo punto non vi resta che tornare dall'Arcicancelliere, consegnargli i cinque oggetti faticosamente racimolati per ottenere un Drago-Detector.
Riapparirete sulla mappa della città: dirigetevi in basso a sinistra per trovare il rifugio del Drago.

SECONDO ATTO

Il Drago vi chiederà di prendere degli amuleti dorati dai sei furfanti che costituiscono la Fratellanza Segreta.

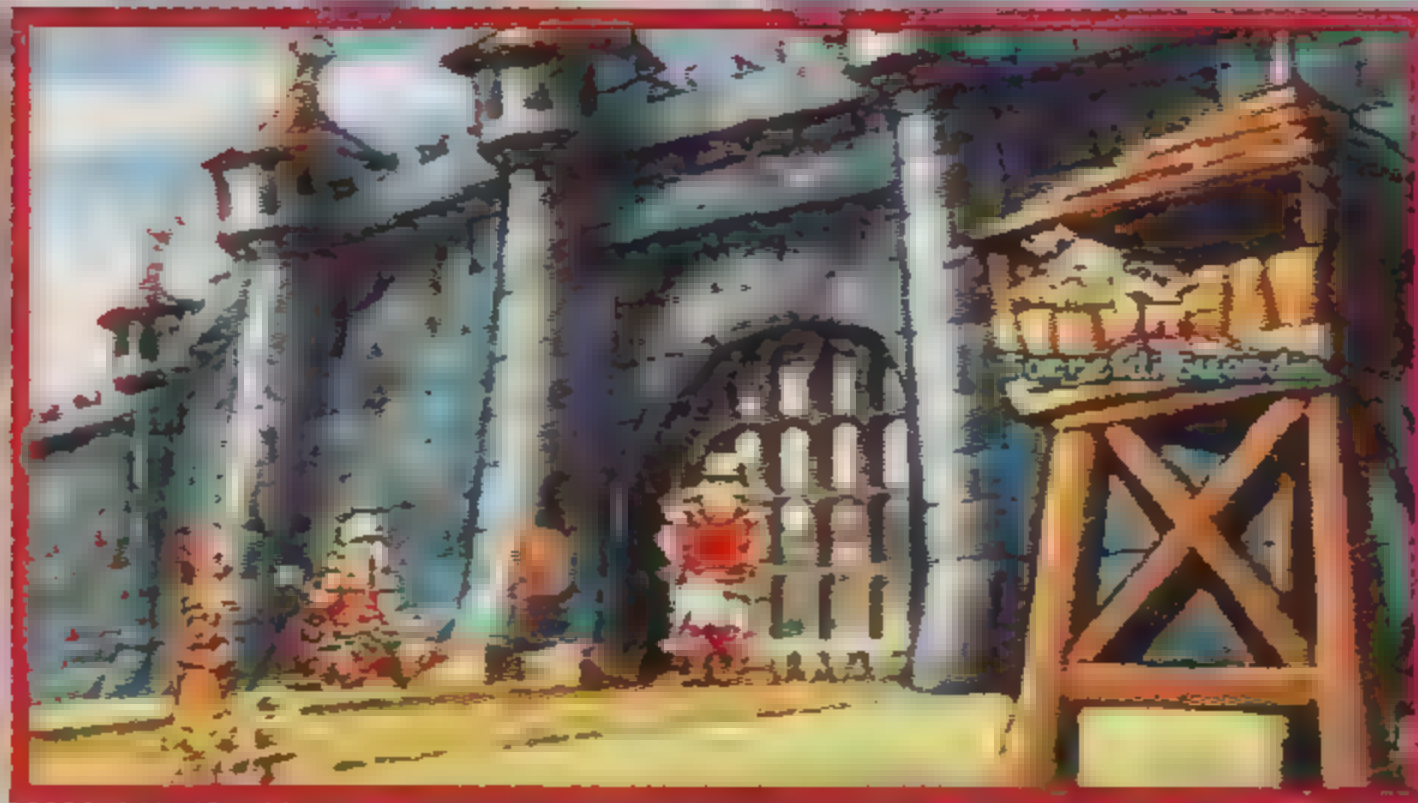
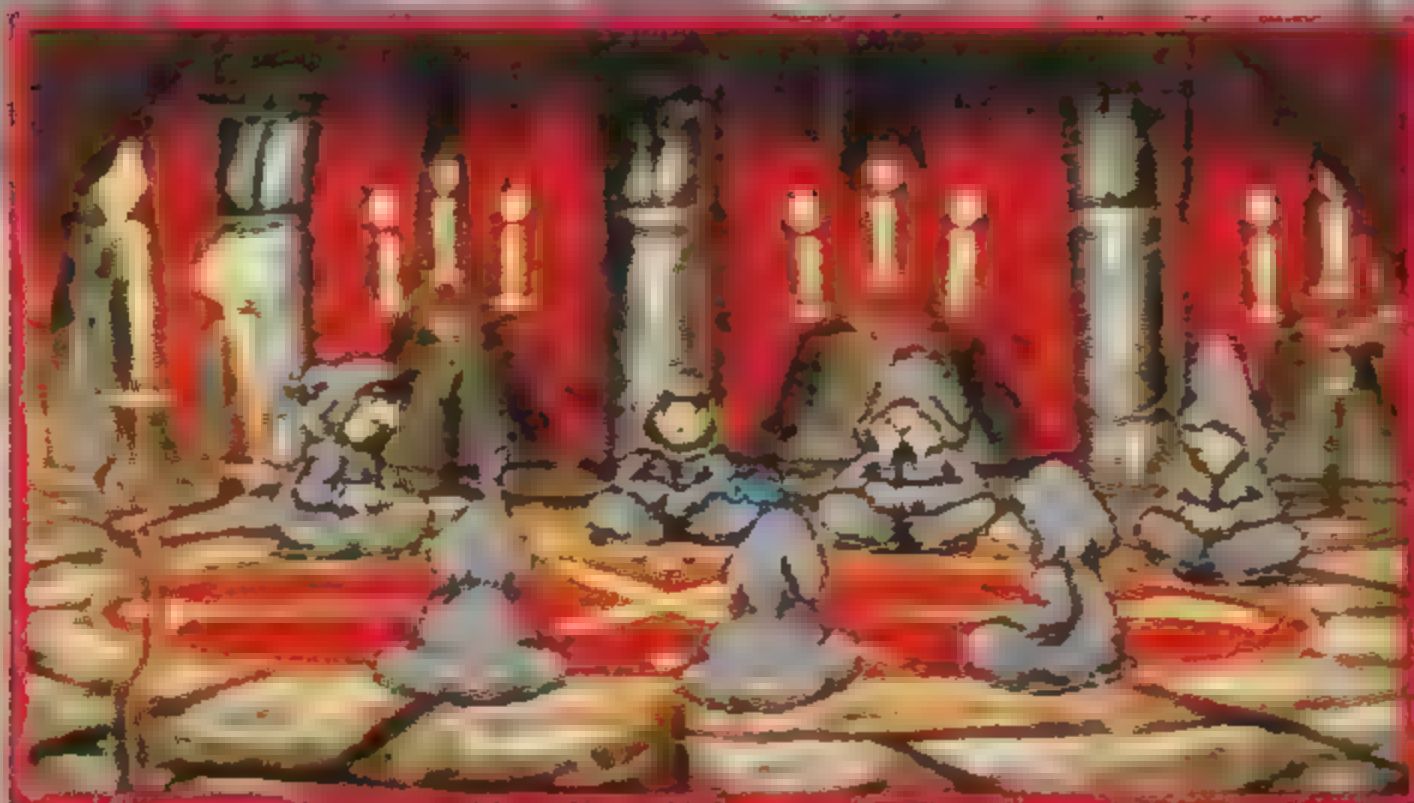
Prima di tutto, tornate nella Biblioteca dell'Università, esaminate il tipo vestito di blu a destra e in particolare la banana che porta infilata in un orecchio, quindi chiedetegli notizie su questa banana. Il tipo lurido vorrà tutto l'oro che avete nell'inventario.

Date la banana d'oro alla solita scimmia per farvi aprire il portale verso lo Spazio-L. Questo portale vi permette di tornare indietro nel tempo di circa 12 ore. Entrate nel portale, osservate il furto del libro "Evocazione di un Drago", quindi premete il libro azionato dal ladro e entrate nel passaggio segreto.
Seguite il furfante fino al suo nascondiglio, dopodiché andate al Parco, mettete la rana in bocca a Spargivento ubriaco e catturate la farfalla con l'apposito retino.

Raggiungete l'Angolo della Strada (dove nel Presente c'è sempre un monaco) e mettete la farfalla nella lampione. Prendete anche la pentola appoggiata sulla finestra.
Tornate nel Presente (per rientrare nell'Università nel Passato, dovrete passare dal Buco posizionato un po' più in basso a destra), raggiungete la toilette (dalla Strada) e prendete il saio nero.

Raggiungete ora la taverna Tamburo Rotto e ordinate da bere.
Mettete il boccale nell'inventario, quindi esaminate la bottiglia verde posta dietro al bancone. Chiedete all'oste di assaggiare quel liquore e tenetevi anche il bicchiere di vetro.

Uscite, tornate immediatamente nel Passato e raggiungete il nascondiglio dei ladri del Libro. Non appena arrivate, ruotate il tubo accanto alla porta, quindi nascondetevi e aspettate che arrivi uno dei ladri.
Ascoltate la grondaia alla vostra destra con il bicchiere per sentire la parola d'ordine, quindi indossate il saio nero e entrate nel Nascondiglio. Dopo la riunione, dovrete rintracciare i sei partecipanti e rubare a ognuno di loro un oggetto d'oro.

Muratore

Per prima cosa, dovrete ottenere un lasciapassare per i cancelli della città. Andate nel Presente nella taverna Tamburo Rotto e parlate con il tipo spaventato che si nasconde sotto il tavolo e fatevi raccontare la sua esperienza con il fantasma.

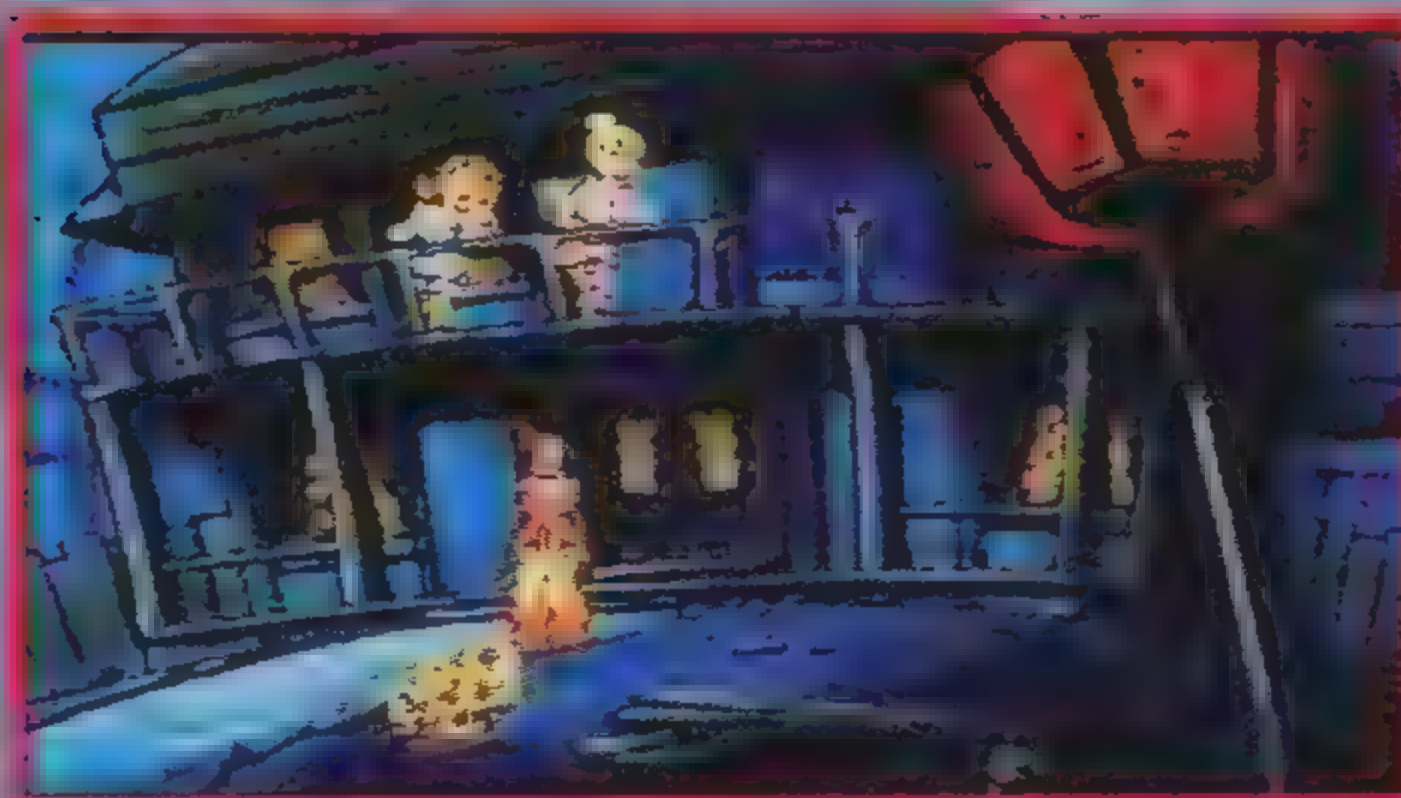
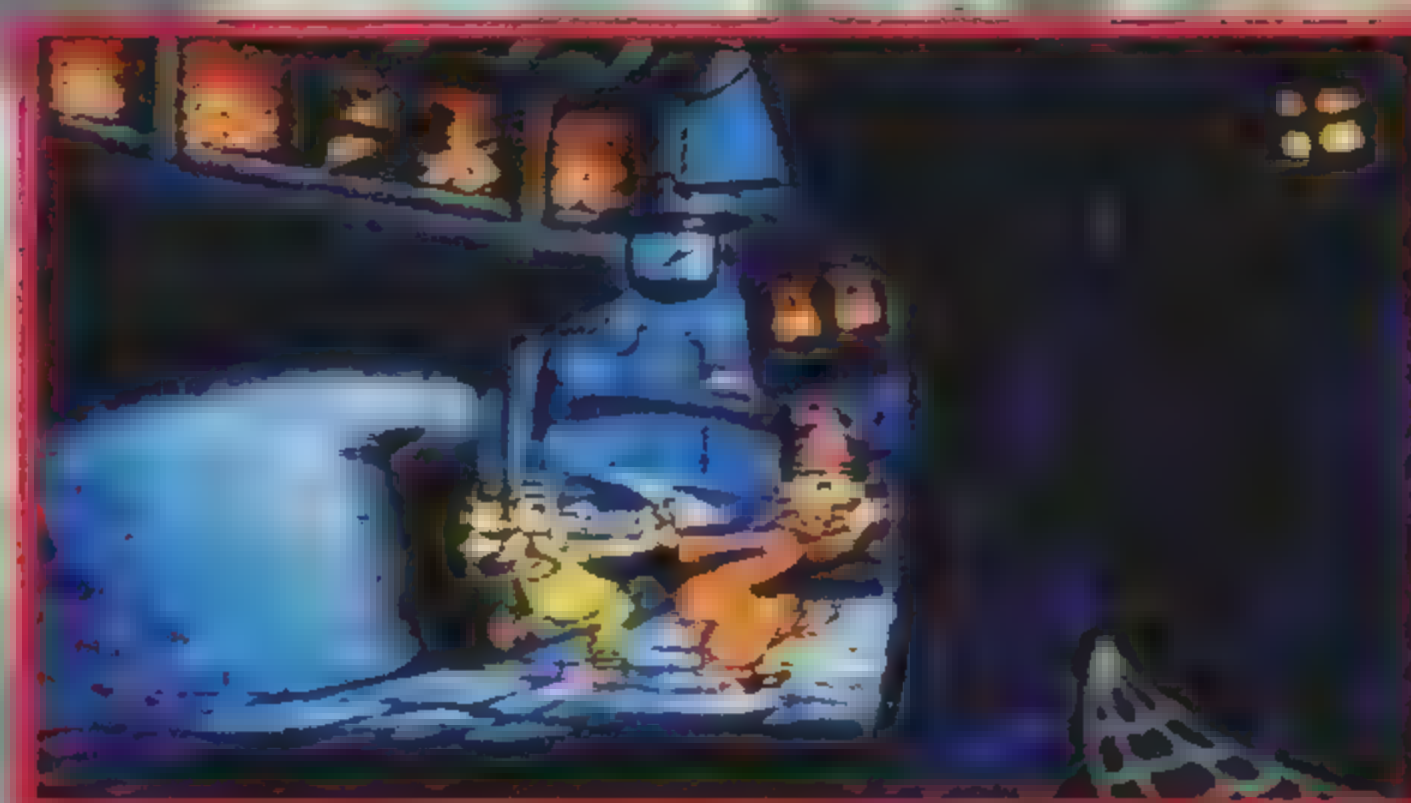
Uscite, andate nella Locanda (si trova in alto a sinistra), entrate nella stanza e prendete le lenzuola. Tornate nel Passato, dirigetevi verso la locanda, entrate nella stanza, indossate il lenzuolo e spaventate a morte il povero occupante del letto. Prendete il porta gioie accanto al letto; dopo un po' vi accorgerete che il tipo nel Presente non vi ha raccontato tutto. Uscite, tornate nel Presente, andate nella taverna e parlateci di nuovo. Tornate nel Passato, entrate di nuovo nella sua stanza, indossate nuovamente il lenzuolo , spaventatelo e prendete per la seconda volta la scatola a lato del letto. Troverete il tanto agognato lasciapassare.

Tornate nel Presente, mostrate il lasciapassare alle guardie ai cancelli della città e, dopo essere usciti, raggiungete il Ciglio del Mondo (si trova sull'orizzonte).

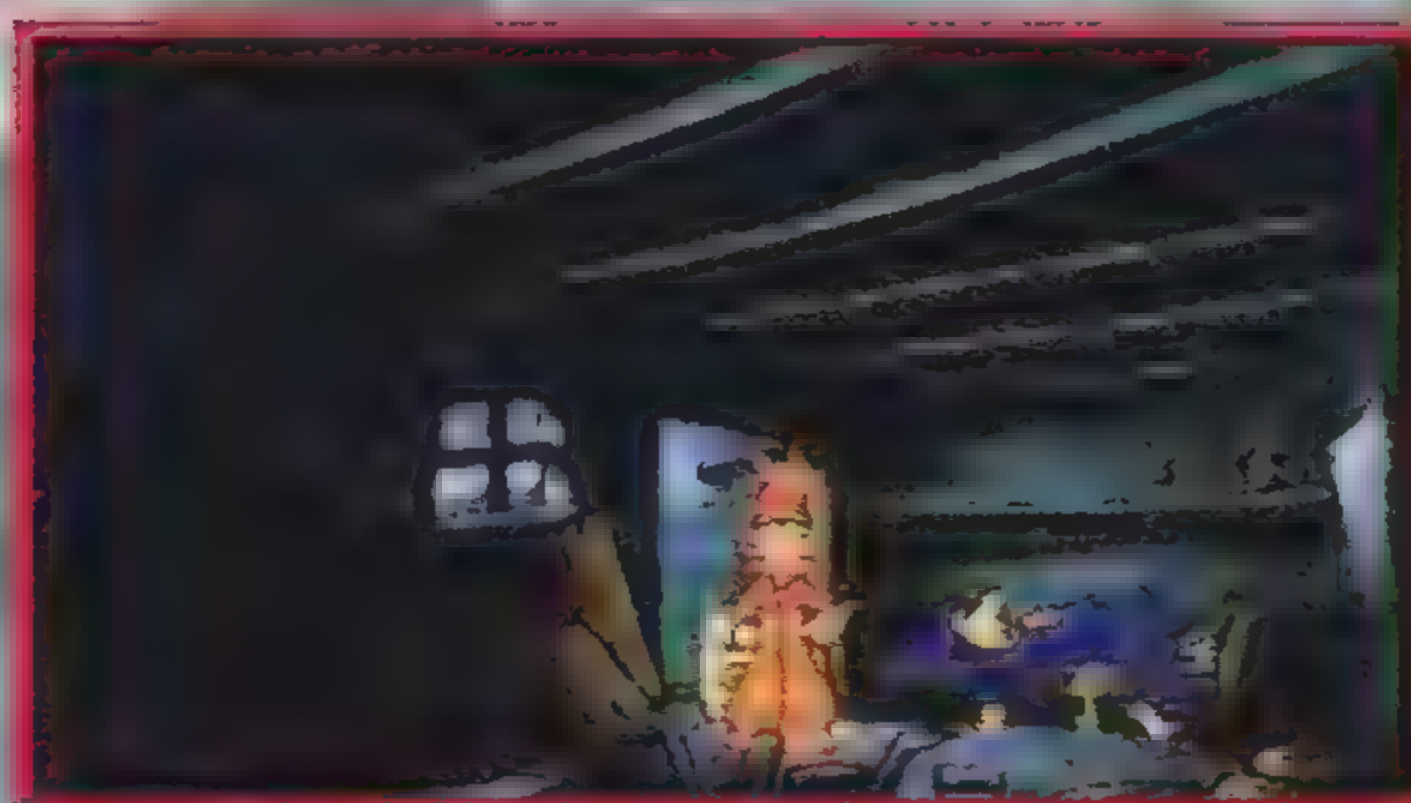
Esaminate la noce di cocco, quindi scuotete l'albero per farne cadere una e raccoglietela con il retino per farfalle. Uscite dalla locazione e dirigetevi verso la montagna più alta situata a metà strada verso la città (non è indicata da nessuna scritta). Attraversate lo schermo e prendete la piuma e l'uovo.
Tornate poi in città, raggiungete il fienile rifugio del drago e prendete il cacciavite appeso al muro sulla destra. Dopodiché andate dallo psichiatra (il primo edificio nella Piazza) e parlate con il Troll. Dopo un po' verrete chiamati e potrete essere visitati dal dottore, che vi regalerà due disegni.

Parlate poi con il monello: scoprirete che vi insegnerà la "stretta di mano segreta" se gli dimostrerete di essere un vero uomo.

Andate al Palazzo, mostrate uno dei due foglietti ottenuti dallo psichiatra alle guardie e potrete entrare. Parlate con il contadino in coda per scoprire qualcosa di più sulle Tenebre (la zona a sud sulla mappa della città). Tornate nell'Università, prendete il sacco di farina dalla cucina, quindi viaggiate nel tempo, raggiungete, nel Passato, la toilette (si trova lungo la Strada) e leggete i graffiti sul lato interno della porta.

Raggiungete quindi le Tenebre e seguite la strada fino al Bordello.

Parlate con la ragazza più a destra, Grande Sally, e consegnatele la noce di cocco (aperta con il cacciavite), l'uovo e la farina.
Portate le braghe così ottenute al monello nel Presente in modo da scoprire la "stretta di mano segreta" e trovare anche un reggiseno.
Andate nelle Tenebre (sempre nel Presente) e utilizzate la "stretta di mano segreta" (è trattata come un oggetto nel vostro inventario personale) sul Muratore, il tizio che sta riparando il muro. In questo modo otterrete la cazzuola dorata.

Il Ladro

Ancora nelle Tenebre, andate sempre verso destra finché non arrivate a un tugurio; mettete il reggiseno sulla scala, quindi utilizzate la scala sul tugurio per attraversare il baratro. Un volta arrivati dentro, tentate di prendere la chiave, utilizzate poi la piuma sui piedi del Ladro e infine prendetevi la chiave dorata.

Quando uscite, ricordatevi di riprendere la scala.

Latrinaio

Prendete dal venditore ambulante (il Dibbler, si trova nella Piazza) una ciambella, entrate nel vicolo, aspettate qualche secondo e vedrete arrivare il Latrinaio, a cui dovrete ovviamente dare la ciambella. Entrate dall psichiatra, parlate con la ragazza seduta in sala d'attesa e prendete il suo biglietto. Uscite, raggiungete il barbiere e consegnategli la nota. Potrete utilizzare l'apparecchiatura per strappare il dente dorato del Latrinaio.

Pescivendolo

Tornate nel Passato, andate alla taverna Tamburo, esaminate il quadro appeso dietro al tizio seduto al secondo tavolo in fondo (quello accanto ai due energumeni) e poi parlate con il piccoletto: quando questi si volta, girategli il bicchiere.

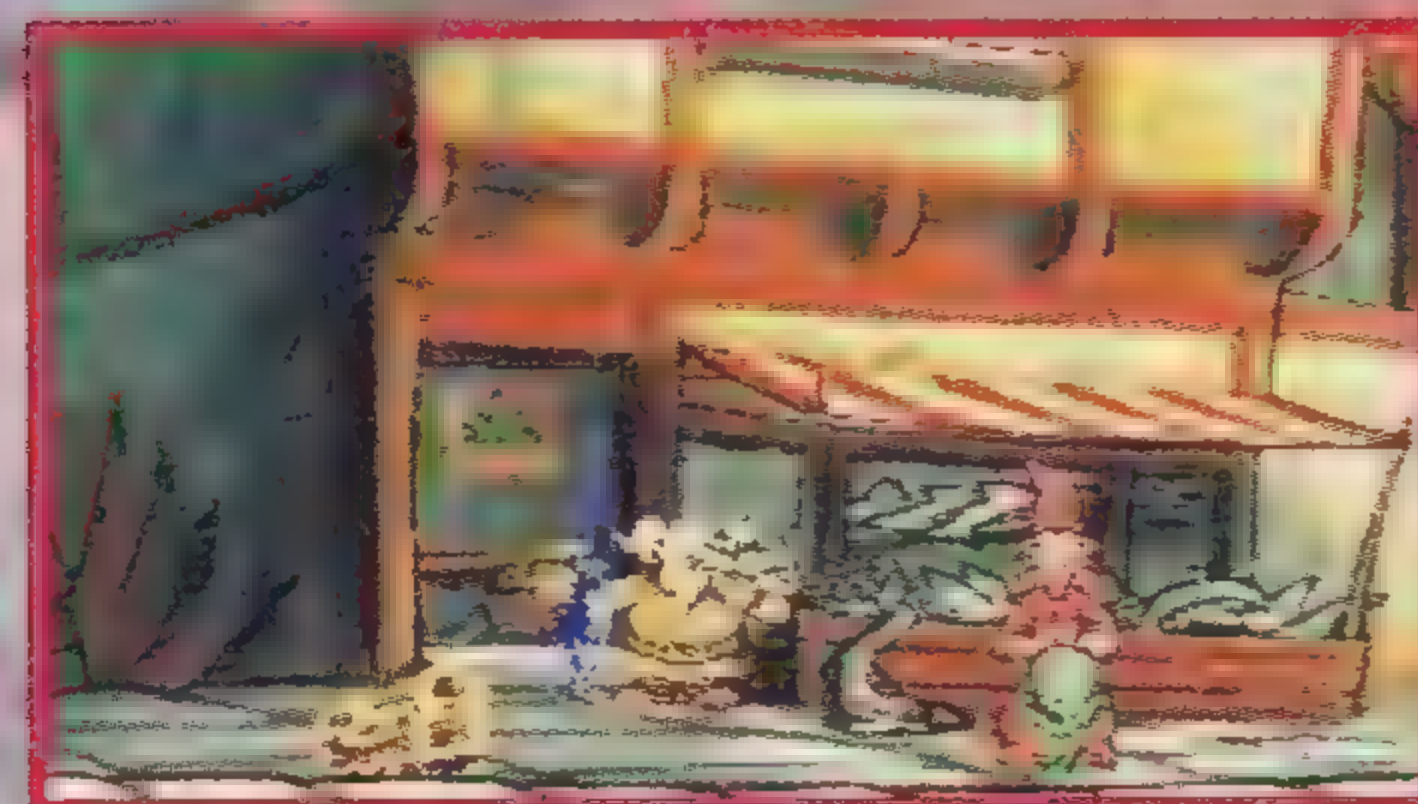
Si scatenerà una rissa e verrete sbattuti fuori.
Non appena il Troll buttafuori entra nella locanda, utilizzate la scala per raggiungere l'insegna e prendere una delle due mazze.

Tornate nel Presente, andate nel refettorio dell'Università e utilizzate la mazza sul gong; uscite e prendete il sacchetto abbandonato dall'apprendista sulla panchina, dentro cui troverete delle prugne.
Uscite dalla città, dirigetevi verso il Bosco Oscuro e, una volta arrivati, proseguite sempre verso destra finché non arrivate a una casetta, dove dovrete entrare. Qui dentro dovrete riempire il vostro vaso (preso dal negozio all'angolo nel Passato) con la crema grumosa contenuta nel calderone.

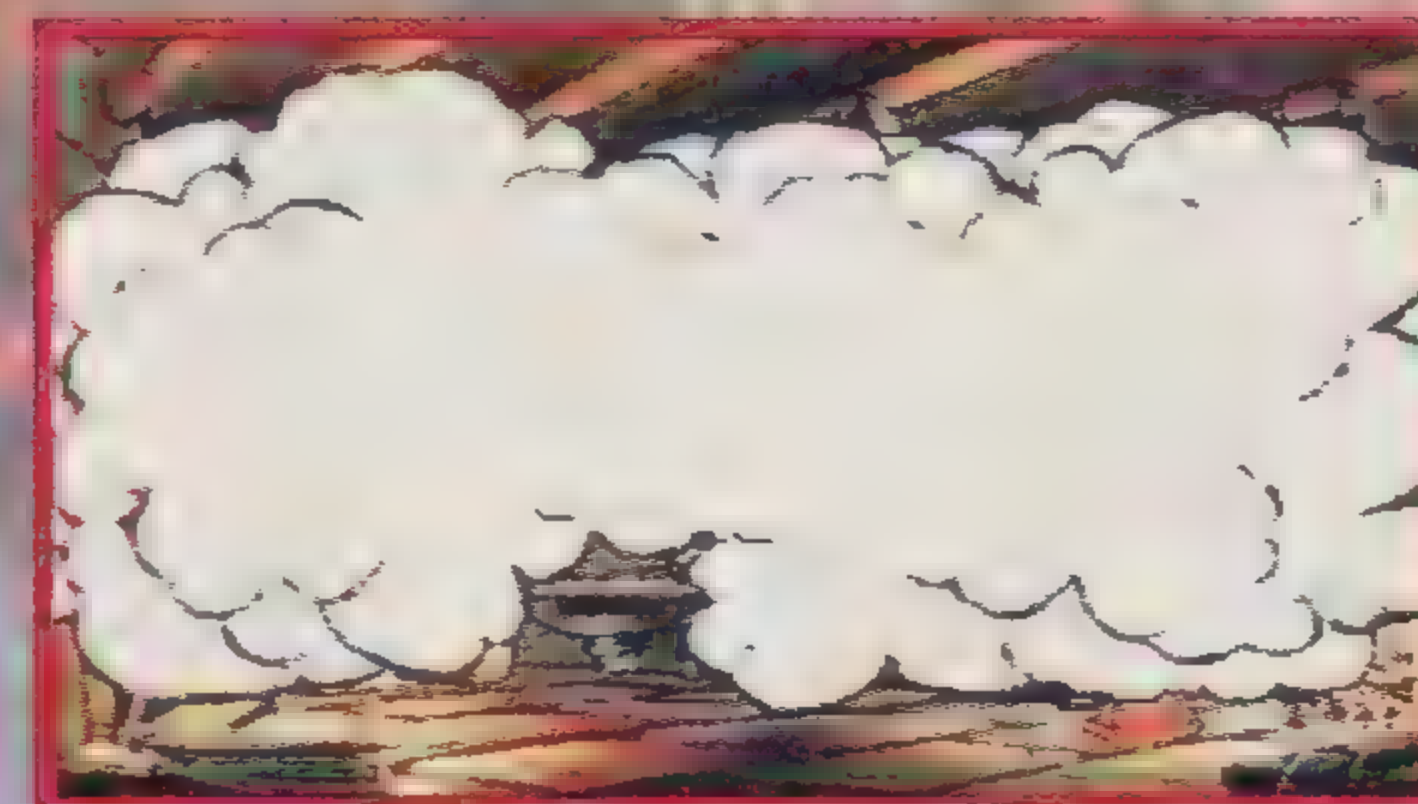
Tornate in città, raggiungete la Strada e proseguite fino al Pescivendolo: legate il polipo con la cordicella, andate nel vicolo lì vicino, versate la crema grumosa nella toilette e poi immergetevi dentro il povero polipo.

Tornate dal Pescivendolo, mettete le prugne tra il suo caviale, quindi seguitelo quando va verso la toilette e, al termine della scenetta, prendete la cintura dorata.

Giullare Fazzo

Andate nel retro dell'Università, prendete della spazzatura, quindi tornate alla locanda e prendete la schiuma da bagno dal bagno della stanza.

Raggiungete poi il Palazzo, date il secondo disegno avuto dallo psichiatra alle guardie e entrate. Versate la spazzatura addosso al giullare, seguitelo nel bagno, quindi versate la schiuma da bagno nella vasca. A questo punto potrete prendere il suo berretto dorato.

Spazzacamini

Andate dal giocattolaio e prendete una bambola dalla cesta a sinistra, tornate al cancello della città e prendete dalla prima cassa (da sinistra) sia la botte della polvere da sparo che i petardi. Infine prendete i fiammiferi dal Tamburo Rotto.
Assicuratevi che la bambola sia nell'inventario personale di Spargivento, andate sui tetti del Vicolo e mettete la bambola nel camino dell'alchimista (il primo da destra).
Scendete (dovrete entrare nella finestra in alto a destra), entrate dall'alchimista, posizionate la polvere da sparo nel caminetto, quindi utilizzate la cordicella sul barile della polvere per creare una miccia. Utilizzate i fiammiferi per accendere la miccia (si trova nel tubo della grondaia, in basso a destra) e otterrete lo spazzolone dorato.
A questo punto avrete sei oggetti dorati (la paletta, la chiave, il dente, la cintura, il berretto e lo spazzolone) che dovrete dare al Drago. Purtroppo l'essere alato deciderà di uccidervi (d'altra parte, avete partecipato alla sua evocazione, no?). Andate nella Piazza, dove ora troverete la strega Nanny: parlandole, potrete comprare il tappeto. Inoltre tenterà di convincervi a darle un bacio: mentre lei sta aspettandolo, prendete il libro di crema che si trova a sinistra sulla bancarella dietro di lei.

Ora dovrete viaggiare per l'ultima volta nel Passato: prima che arrivi il Ladro, prendete il libro delle evocazioni (si trova a destra delportale per lo Spazio L) e utilizzatelo sul libro delle ricette per scambiare le due copertine. Ora non vi resta che mettere il libro del Drago (che in effetti è quello delle ricette, con la copertina scambiata) al posto di quello originale (se mettete il libro sbagliato, non potrete più tornare nel Presente).

to be continued...

RANDOM

WIPE OUT

PER CORRERE NELLA RAPIER CLASS
Evidenziare la scritta "One Player" nella schermata iniziale, quindi premere e tenere premuti i tasti L2, R2, SINISTRA, START e SELECT. Premere X e rilasciare tutti i tasti.
PISTA SEGRETA
Evidenziare la scritta "One Player" nella schermata iniziale, quindi premere e tenere premuti i tasti L1, R1, DESTRA, START, QUADRATO e CERCHIO. Premere X e rilasciare tutti i tasti.

NBA JAM TE

PER GIOCARE IN "BIG HEAD MODE"
Nello schermo "Tonight's Matchup" premere TRIANGOLO, CERCHIO, X, QUADRATO e ripetere fino a che il gioco non inizia.
PER GIOCARE IN "BABY MODE"
Nello schermo "Tonight's Matchup" premere QUADRATO, CERCHIO e ripetere fino a che il gioco inizia.
PER POTENZIARE LA DIFESA
Nello schermo "Tonight's Matchup" premere DESTRA, SU, GIÙ, DESTRA, GIÙ, SU.
PER IL MASSIMO POTENZIAMENTO
Nello schermo "Tonight's Matchup" premere DESTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, X, X, DESTRA.
PER VELOCIZZARE LE MANI
Nello schermo "Tonight's Matchup" premere SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, CERCHIO, DESTRA.
PER POTENZIARE I TIRI DA 3
Nello schermo "Tonight's Matchup" premere SU, GIÙ, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, GIÙ, SU.
PER EFFETTUARE I TIRI ARCOBALENO
Nello schermo "Tonight's Matchup" premere SU, GIÙ, SU, GIÙ, DESTRA, SU, CERCHIO, CERCHIO, CERCHIO, CERCHIO, GIÙ.

KILLER INSTICT

PER CAMBIARE VELOCITÀ
Nello schermo VS tenere premuto: DESTRA e i 3 pugni per l'hyper velocità, DESTRA e i 3 calci per la velocità hyper lenta, SINISTRA e i 3 pugni per la velocità media, SINISTRA e i 3 calci per la velocità lenta.
COMBO BREAKER SEMPLIFICATE
Nello schermo VS tenere premuto GIÙ e START.
PER UTILIZZARE EYEDOL
Scegliere Cinder e nello schermo VS tenere premuto DESTRA e premere PUGNO VELOCE, CALCIO VELOCE, PUGNO FORTE, CALCIO MEDIO, PUGNO MEDIO, CALCIO FORTE.

MK 3

ABILITA SMOKE E I BOSS
Nel menu principale (quello con scritto Start e Options) premere C, DESTRA, A, SINISTRA, A, SU, C, DESTRA, A, SINISTRA, A, SU.

STREET FIGHTER ALPHA

PER GIOCARE IN DUE CON RYU E KEN CONTRO M. BISON
Tenere premuti i tasti Player 1 e Player 2. Nello schermo di selezione del personaggio entrambi i giocatori devono muovere il joystick SU, SU, quindi rilasciare i due tasti Player e muovere ancora SU, SU. A questo punto il giocatore a sinistra deve premere il p. veloce e quello a destra il p. forte.
PER USARE AKUMA COME PLAYER 1
Nello schermo di selezione del personaggio spostare il cursore sul punto di domanda nell'angolo in basso a sinistra. Tenere premuto il tasto START, muovere il joystick GIÙ, GIÙ, GIÙ, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA e premere contemporaneamente pugno veloce e pugno forte o calcio veloce e calcio forte.
PER USARE AKUMA COME PLAYER 2
Nello schermo di selezione del personaggio spostare il cursore sul punto di domanda nell'angolo in basso a destra. Tenere premuto il tasto START, muovere il joystick GIÙ, GIÙ, GIÙ, DESTRA, DESTRA, DESTRA e premere contemporaneamente pugno veloce e pugno forte o calcio veloce e calcio forte.
PER USARE M. BISON COME PLAYER 1
Nello schermo di selezione del personaggio spostare il cursore sul punto di domanda nell'angolo in basso a sinistra. Tenere premuto il tasto START, muovere il joystick GIÙ, GIÙ, SINISTRA, SINISTRA, GIÙ, SINISTRA, SINISTRA e premere contemporaneamente pugno veloce e pugno forte o calcio veloce e calcio forte.
PER USARE M. BISON COME PLAYER 2
Nello schermo di selezione del personaggio spostare il cursore sul punto di domanda nell'angolo in basso a destra. Tenere premuto il tasto START, muovere il joystick GIÙ, GIÙ, DESTRA, DESTRA, GIÙ, DESTRA, DESTRA e premere contemporaneamente pugno veloce e pugno forte o calcio veloce e calcio forte.

Casa: **SEGA**
N°Giocatori: **1/2**
Continua?: **Sì**
Livelli di difficoltà: **1**

VIRTUA COP

Finalmente il Saturn comincia a dimostrare ciò che è realmente in grado di fare! Diciamo che non è certo con questo *Virtua Cop*, peraltro di ottima fattura, che raggiunge il massimo, però, anche in questo caso, la somiglianza con la giocabilità e lo spirito del coin op da cui questo titolo è stato convertito, è totale. Esempi più diretti sono sicuramente *Virtua Fighter 2* e *Sega Rally*, entrambi recensiti in questo numero, che portano l'esperienza videoludica ai massimi livelli. In fin dei conti era stato chiaro fin dall'inizio, la Sega aveva intenzione di fare leva verso quei giocatori che, in sala giochi, impazzivano per i suoi coin op, preparandosi così una base d'utenza di tutto rispetto. I problemi, almeno inizialmente, erano però legati alle realizzazioni tecniche dei primi titoli. Il primo *Virtua Fighter* e lo stesso *Daytona USA*, non erano, checché se ne dica, degli ottimi esempi di conversioni perfette, in termini di giocabilità e grafica, poligoni che scomparivano e un clipping esasperato erano all'ordine del giorno.

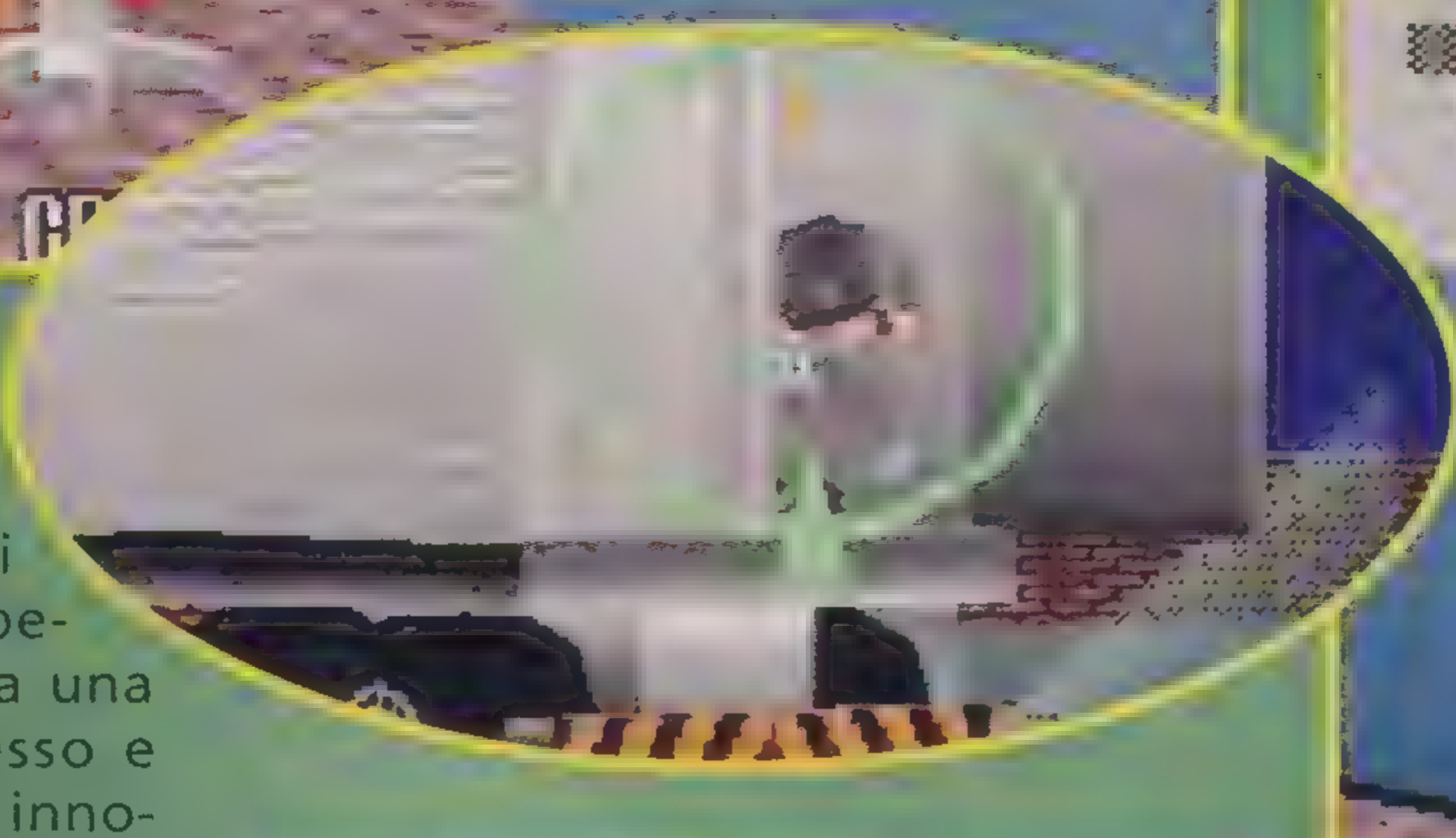
L'arrivo di *Virtua Fighter Remix*, che già di per sé rappresentava una sorta di mea culpa da parte della Sega che sembrava ammettere i problemi avuti con la prima versione del gioco, era un passo avanti rispetto a quanto mostrato fino ad all'ora; oggi, possiamo tranquillamente dire che, la Sega è riuscita nello scopo che s'era prefissa e, probabilente, non ha ancora finito di stupirci. *Virtua Cop*, è uno sparatutto sullo stile del caro vecchi. *Operation Wolf*, con la differenza, ormai saldamente radica, che i cattivi da spazzar via e le ambientazioni che fanno da contorno sono realizzati in poligoni solidi. Graficamente siamo ancora lontani dallo spettacolo offerto da *Virtua Fighter 2*, ma bisogna ammettere che il gioco rappresenta una copia perfetta del coin op, con tutti i pregi e i difetti del caso.

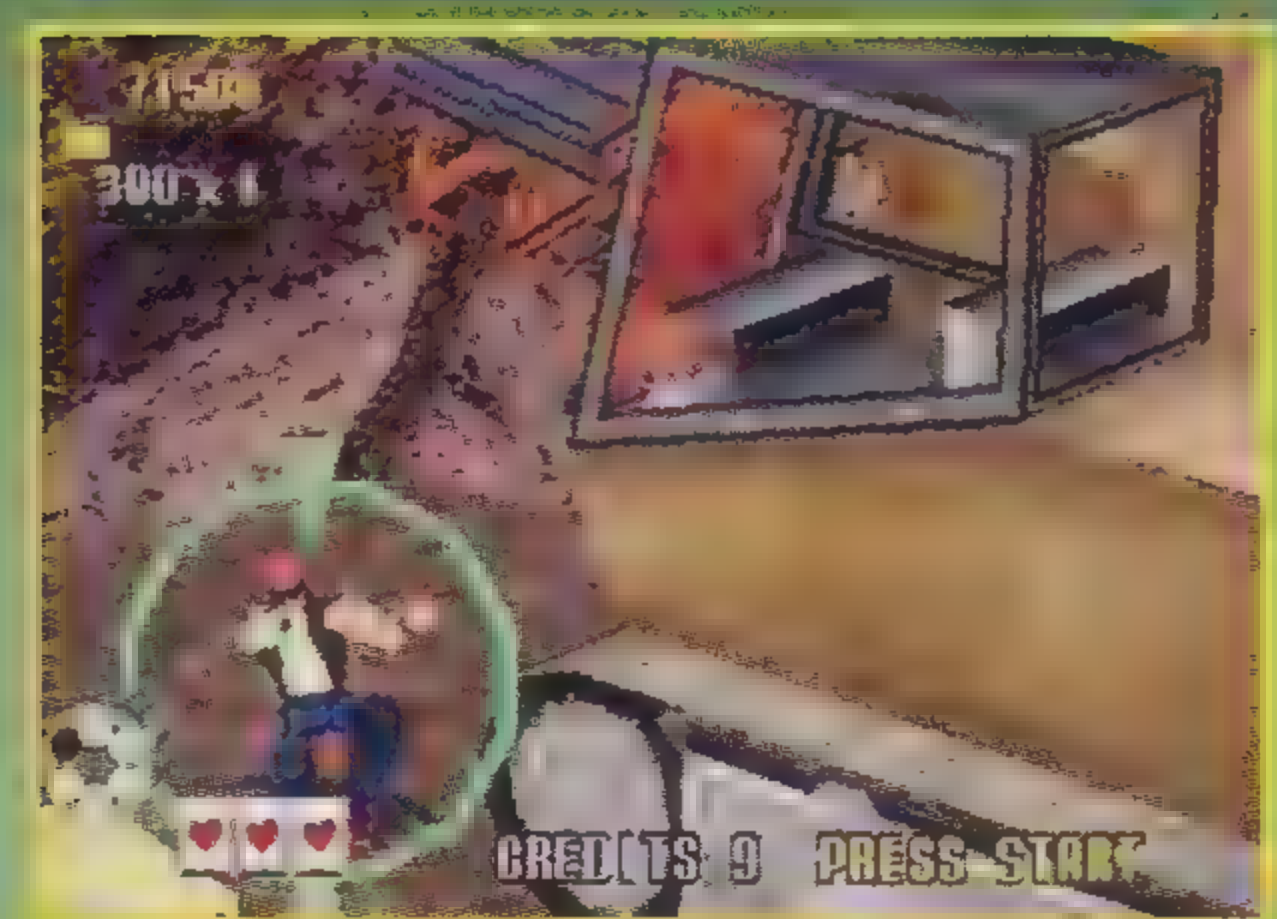
Per chi non lo sapesse, il gioca-

Quando i nemici si avvicinano sono più pericolosi, ma più facili da colpire.

tore (o i giocatori, visto che è possibile giocare in due contemporaneamente) riveste il ruolo di un poliziotto di una fantomatica squadra speciale che deve farsi largo tra una miriade di nemici, che spesso e volentieri si fanno scudo di innocenti per proteggersi, per raggiugere e sconfiggere il boss dell'organizzazione. Detta in questo modo protebbe sembrare fin troppo semplice, ma le cose non stanno esattamente così. Infatti, i tre livelli che bisogna superare pullulano di cattivi di tutti i tipi, da quelli che saltano fuori all'immprovviso da dietro i loro nascondigli, che possono essere casse, macchine, scrivanie, ecc., agli amanti dell'arma bianca che compaiono in primo piano sullo schermo armati

L'aggiunta di alcuni schemi di allenamento non vivacizzano il gioco.

Quando vengono colpiti i nemici si accasciano al suolo in maniera realistica.

È incredibile i danni che si possono provocare con una semplice pistola.

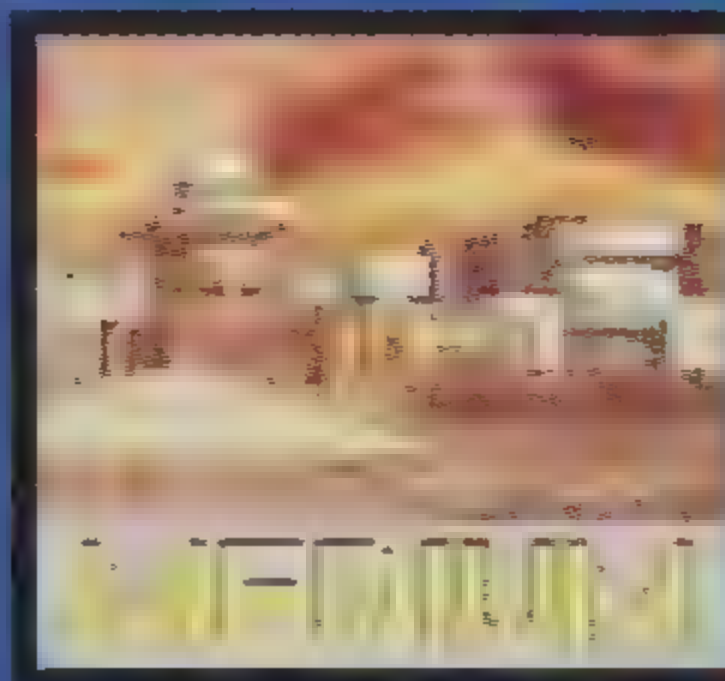
I cuori in basso sullo schermo indicano l'energia a vostra disposizione.

Le inquadrature cambiano in funzione del punto in cui ci si trova.

PAESE CHE VAI, GENTE CHE TROVI

I tre livelli in cui si dipana il gioco presentano caratteristiche e ambientazioni diverse. Per seguire l'esile trama del gioco, conviene giocarli in serie, ma non è obbligatorio.

IL PORTO

In questo livello verrete affrontati da una miriade di uomini in nero, che lasceranno poi, gradualmente, il posto agli scaricatori che sono tutt'altro che propensi a lasciare che gli sbirri invadano la loro zona. Attenti al boss finale; oltre ai razzi di cui è armato, è decisamente scorretto.

LA CAVA

Una cava abbandonata è il posto ideale per noscondere infide imboscate. E i cattivi di turno non si fanno certo pregare, utilizzando tutto ciò che si trova nella miniera, a loro vantaggio (persino una camion). I nemici sono un po' più addestrati in questo livello, stateve accuorte!

IL PALAZZO

Il cervello della organizzazione criminale si trova all'ultimo piano di questo palazzo. A sua difesa ha assoldato delle truppe speciali che non lasceranno nulla d'intentato per fermarvi. Una volta all'interno della costruzione fate attenzione ai numerosi ostaggi con i quali i banditi si fanno scudo.

Quando il mirino diventa rosso i cattivi sono pronti a fare fuoco, e a colpire.

Quando si colpisce un nemico non si vedono schizzi di sangue, ma un innocente flash color verde.

Le esplosioni presenti nel gioco sono altamente spettacolari.

di accetta. Non mancano chiaramente armi più potenti che si possono raccogliere durante il gioco, ma che vengono perse non appena si viene colpiti, e bombe a mano e razzi dal potenziale esplosivo devastante, utilizzati dai cattivi.
La pistola standard con cui è armato il protagonista, contiene solo sei colpi, e deve essere costantemente ricaricata. Utilizzando il joypad, lo si fa pigiando sull'apposito tasto, nel caso si utilizzi la pistola, basta mirare in basso.
In definitiva, *Virtua Cop* è un gioco valido, coinvolgente e frenetico. Bisogna però ammettere che rischia, a lungo andare di diventare eccessivamente ripetitivo, e l'aggiunta di alcuni schermi di allenamento, che non erano presenti nella versione coin op, non ne allunga certo la longevità. Chi impazziva per il coin op non può farsi sfuggire una conversione tanto ben fatta, gli altri potrebbero restare delusi dopo una ventina di partite.

• Random

Si ringrazia Joystick Fun (MI)

VIRTUA COP

Il Saturn contrattacca! E lo fa con stile. *Virtua Cop* non è certo un titolo da far gridare al miracolo, però è altresì vero che è una fedele conversione del coin-op e quindi non si può in alcun modo accusare il 32 bit Sega per i difetti che propone. Per quanto riguarda la grafica e la giocabilità, infatti, siamo al top nel suo genere, in quanto è il primo sparatutto "con pistola" poligonale che raggiunge le case dei videogiocatori. Inoltre, anche con il joypad si riesce a giocare molto comodamente, e il secondo giocatore non potrà lamentarsi se la pistolona inclusa nella confezione finirà sempre nelle mani del proprietario della console. L'unico grosso problema è la longevità, per quanto impegnativo, infatti, difficilmente si tornerà a giocarlo dopo averlo finito un paio di volte e una volta imparata a memoria la posizione di tutti i criminali. Bello, comunque, ma adatto solamente agli sfegatati del genere e del coin-op originale.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ (8/10)
Raggiunge il suo massimo con la pistola, che risponde degnamente agli input del giocatore. Più macchinosa ma discreta se si usa il joypad

GRAFICA (7/10)
Non aspettatevi immagini renderizzate o altre diavolerie del genere, ma il coin op era identico, perciò perché pretendere di più?

SFIDA (6/10)
Anche al massimo livello di difficoltà non rappresenta un'impresa arrivare al termine, in due poi è fin troppo facile...

SONORO (7/10)
Discreto, ma non è certo la punta di diamante del gioco.

SATURN 88

SOTTO CONTROLLO

Per spostare il mirino

Per ricaricare l'arma

Per velocizzare il mirino

Per sparare

NB. In alternativa è disponibile la pistola.

Casa: CAPCOM
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 8

X-MEN

Quando qualcuno parla di picchiaduro uno contro uno, la primissima associazione di idee che viene in mente a un qualunque appassionato di videogiochi è senza dubbio *Street Fighter 2*. Il gioco in questione fu una vera e propria rivoluzione, generando una proliferazione di cloni e imitazioni di vario livello qualitativo. Naturalmente alla Capcom non rimasero con le mani in mano e in quattro anni crearono ben cinque sequel del loro primo capolavoro, avviando parallelamente altri progetti destinati a distaccarsi dagli schemi che aveva imposto *SF2*. Uno di questi "progetti" ha fatto la sua apparizione l'anno passato sotto forma di un picchiaduro con protagonisti gli eroi di una serie della Marvel Comics tra le più seguite, gli X-Men. Gli eroi in questione di queste avventure cartacee sono infatti dei mutanti dotati di incredibili poteri che si adattano ottimamente a uno schema di gioco come quello del beat'em up classico a incontri. Nel gioco infatti è possibile scegliere uno degli otto supereroi a disposizione con cui bisogna poi affrontare una scelta tra i sette rimanenti per poi arrivare al confronto finale con i due "cattivoni" non selezionabili. Fin qui naturalmente non ci si trova di fronte a nulla di particolarmente innovativo, ma le reali novità sono state aggiunte per quel che riguarda il sistema di gioco e le possibilità di azione dei combattenti. Prima di ogni partita bisogna infatti selezionare la velocità del gioco (come accadeva in *Super Street Fighter Turbo*) tra le tre disponibili e decidere la modalità di parata tra manuale (ossia il classico sistema) e automatica, in cui il computer si occupa da solo di parare, quando possibile, ogni

POWER GAME

Una delle due Hyper-X di Cyclops gli consente di generare un possente raggio di energia che ricopre metà schermo in altezza!

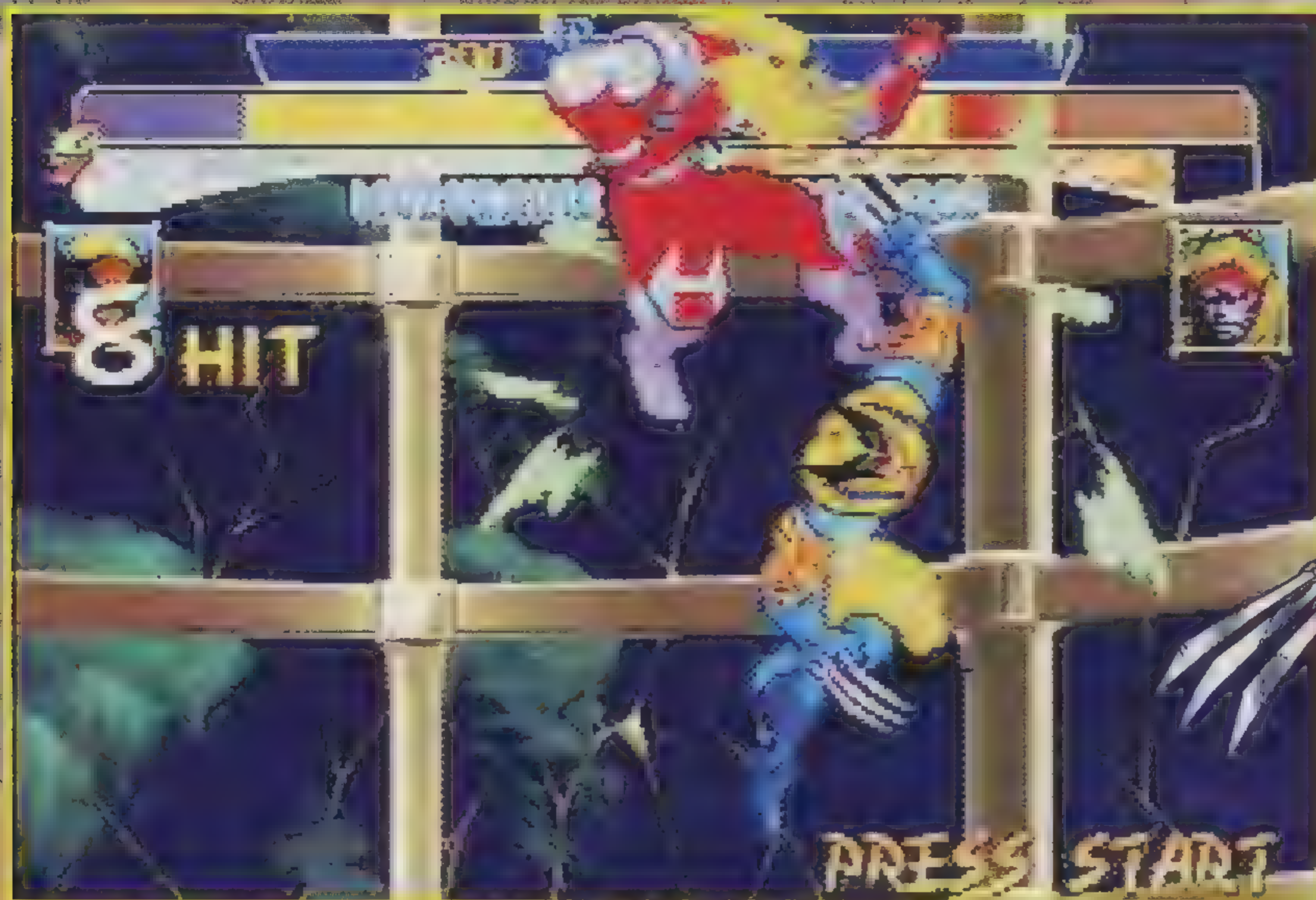
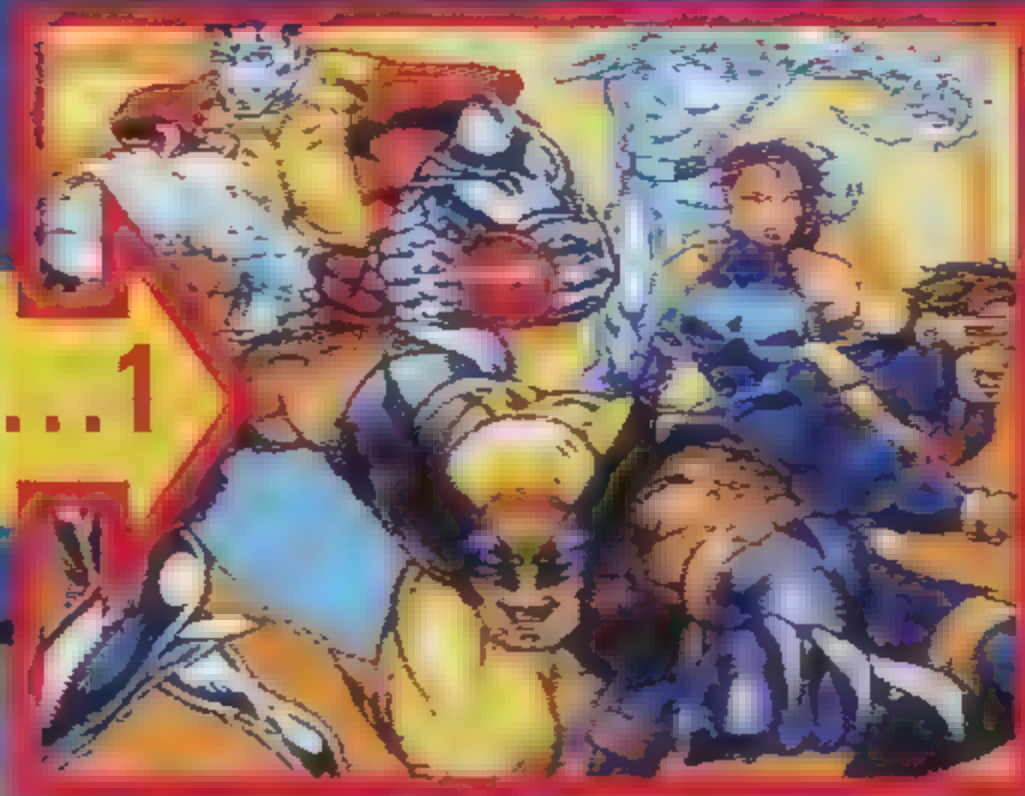
L'abilità più notevole di Storm risiede nella capacità di volare.

SENTINEL
Unico personaggio del gioco a non possedere poteri mutanti, è un gigantesco robot creato all'unico scopo di distruggere tutti i mutanti sulla faccia della terra. Tanto enorme quanto goffo possiede comunque la capacità di volare e di allungare a dismisura i suoi quattro arti.

Spiral può in un qualsiasi momento circondare il suo corpo con sei spade che è in grado di lanciare in seguito singolarmente o raggruppate.

BUONI E CATTIVI

L'introduzione di *X-Men: Children of the Atom* è rappresentata da successive immagini dei protagonisti, divisi dall'eterna lotta tra Bene e Male.

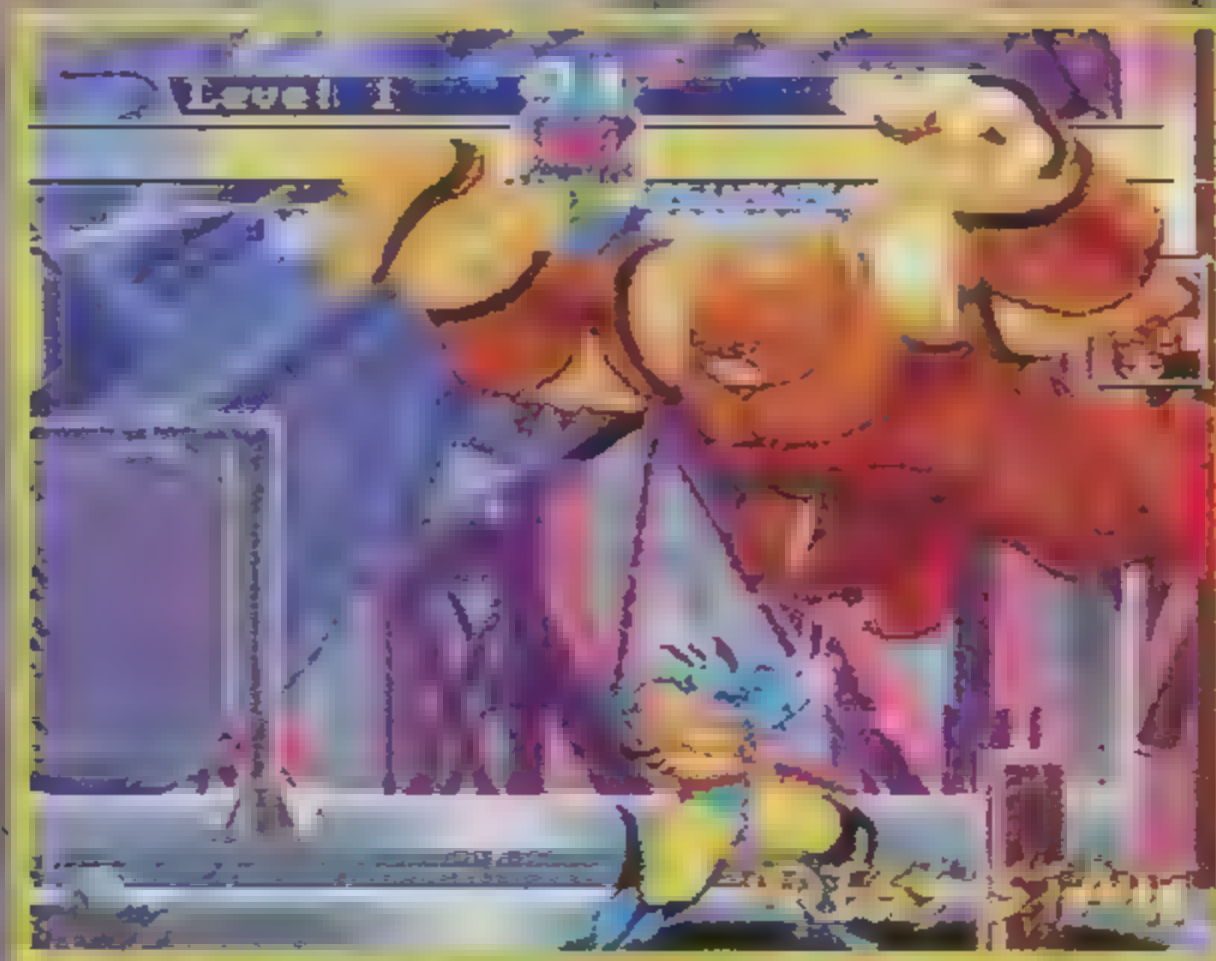
...1 ...2 ...3 e 4

Portando all'estremo quello che si era visto in *Super Street Fighter 2 Turbo*, anche le mosse più semplici consentono di infliggere un alto numero di colpi.

WOLVERINE

Forse il più famoso di tutta la serie possiede il potere mutante di autorigenerarsi. Un esperimento sconsiderato lo ha però fornito di uno scheletro di adamantio pressocché indistrittubile, da cui Wolverine può estrarre, in un qualunque momento, i suoi terribili artigli.

singolo colpo ricevuto dall'avversario: questa modalità rimane però attiva solo nel primo round di ogni combattimento e priva il lottatore di alcune azioni particolari. Infatti, oltre alle nuove capacità di effettuare un super salto (che genera spesso dei veri e propri duelli aerei), di salvarsi dalle proiezioni e di colpire l'avversario a terra, ogni lottatore è in grado di eseguire la maggior parte dei suoi attacchi speciali in volo e determinarne la direzione tramite i tasti o i movimenti del joypad. In pratica se in *SF2* l'uso dei diversi tasti determinava la potenza e la velocità delle mosse speciali, in *X-Men* ne determina la direzione tra frontale, basso e alto, consentendo al gio-

SPIRAL

Pur essendo un personaggio minore della serie, Spiral possiede un certo fascino. Proveniente da un'altra dimensione e fornita di sei braccia, è dotata di poteri molto particolari che le consentono di diventare invisibile, teletrasportarsi oppure potenziare le sue capacità fisiche.

Di fronte al suo più letale avversario anche Wolverine sembra un gattino indifeso. Quando genera lo scudo Magneto è infatti totalmente invulnerabile.

BEAT SIDE STORY

Sarebbe veramente un errore non riconoscere alla Capcom il titolo di "fondatrice del genere dei picchiaduro a incontri": tutti i titoli ai quali giochiamo oggi, compresi anche i beat'em up della "nuova generazione" come *Virtua Fighter* o *Tekken*, devono qualcosa (e spesso molto, molto di più) ai coin-op della casa giapponese. Dopo l'esperimento del primo *Street Fighter*, avvenuto a metà degli anni ottanta, la Capcom fino a oggi ha prodotto ben undici beat'em up uno contro uno, tutti grandi titoli (a parte *Street Fighter: The Movie*); eccovi una presentazione dei nove più significativi.

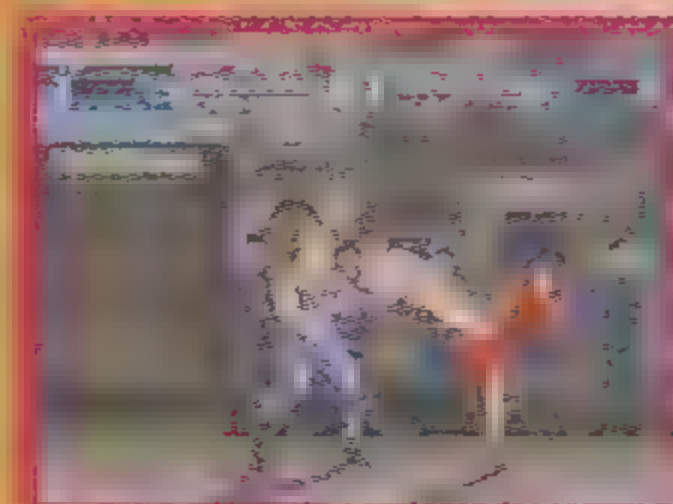
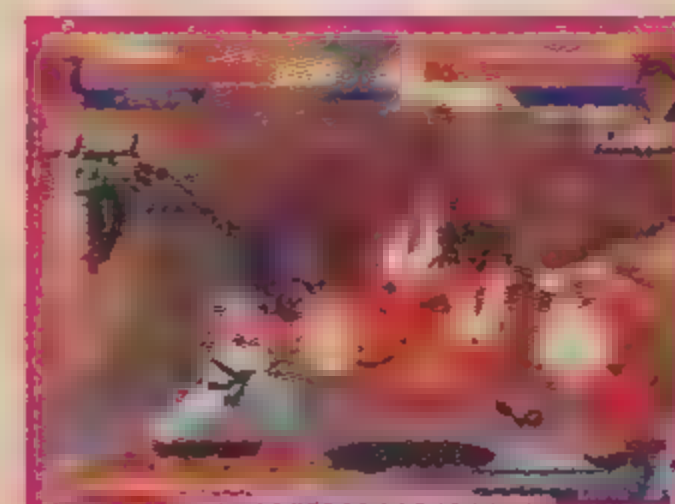
Street Fighter II, 1991

SFII C.Edition, 1992

Super SFII, 1993

Super SFII Turbo, 1994

Dark Stalker, 1994

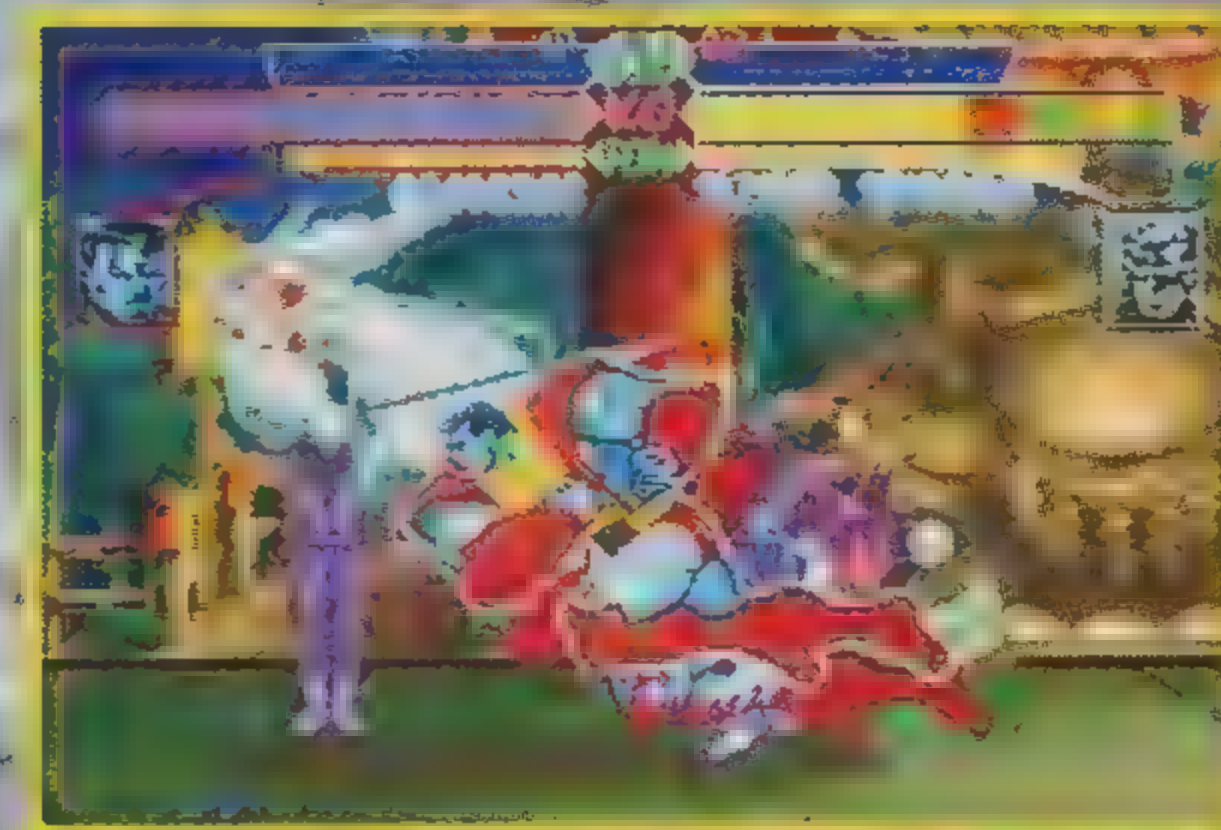
X-Men, 1994

SF The Movie, 1995

SF Alpha, 1995

Marvel S.H., 1995

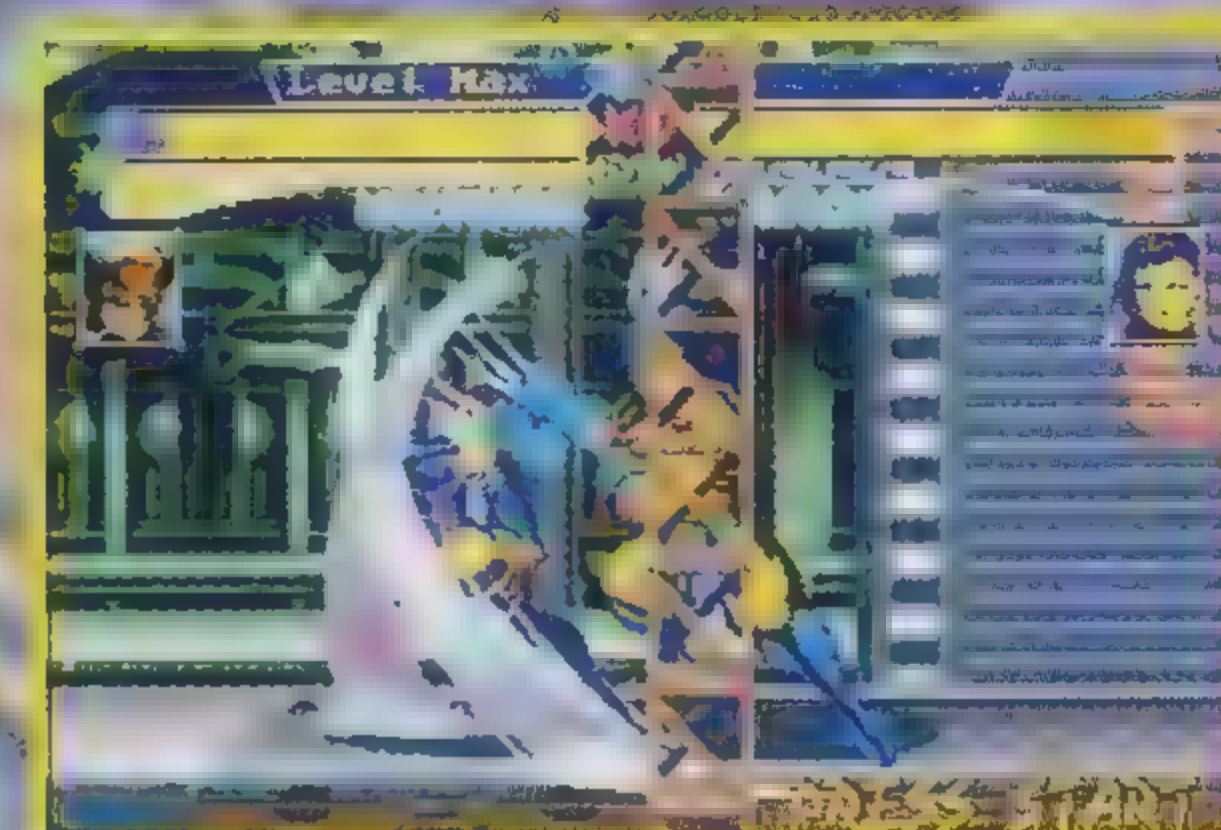
Magneto, oltre a poter volare e creare uno scudo non perforabile, possiede una Hyper-X che copre tutto lo schermo.

SILVER SAMURAI

Uno dei sei "cattivi" del gioco è rappresentato da questo malvagio samurai di origine giapponese (e da dove sarebbe dovuto arrivare altrimenti?). I suoi poteri da mutante gli consentono di potenziare la sua spada per infliggere maggiori danni tramite il fuoco, il ghiaccio e il fulmine.

I tentacoli di Omega Red sono davvero letali a qualunque distanza.

La mole di colossus gli consente di usare il suo corpo come arma.

CYCLOPS

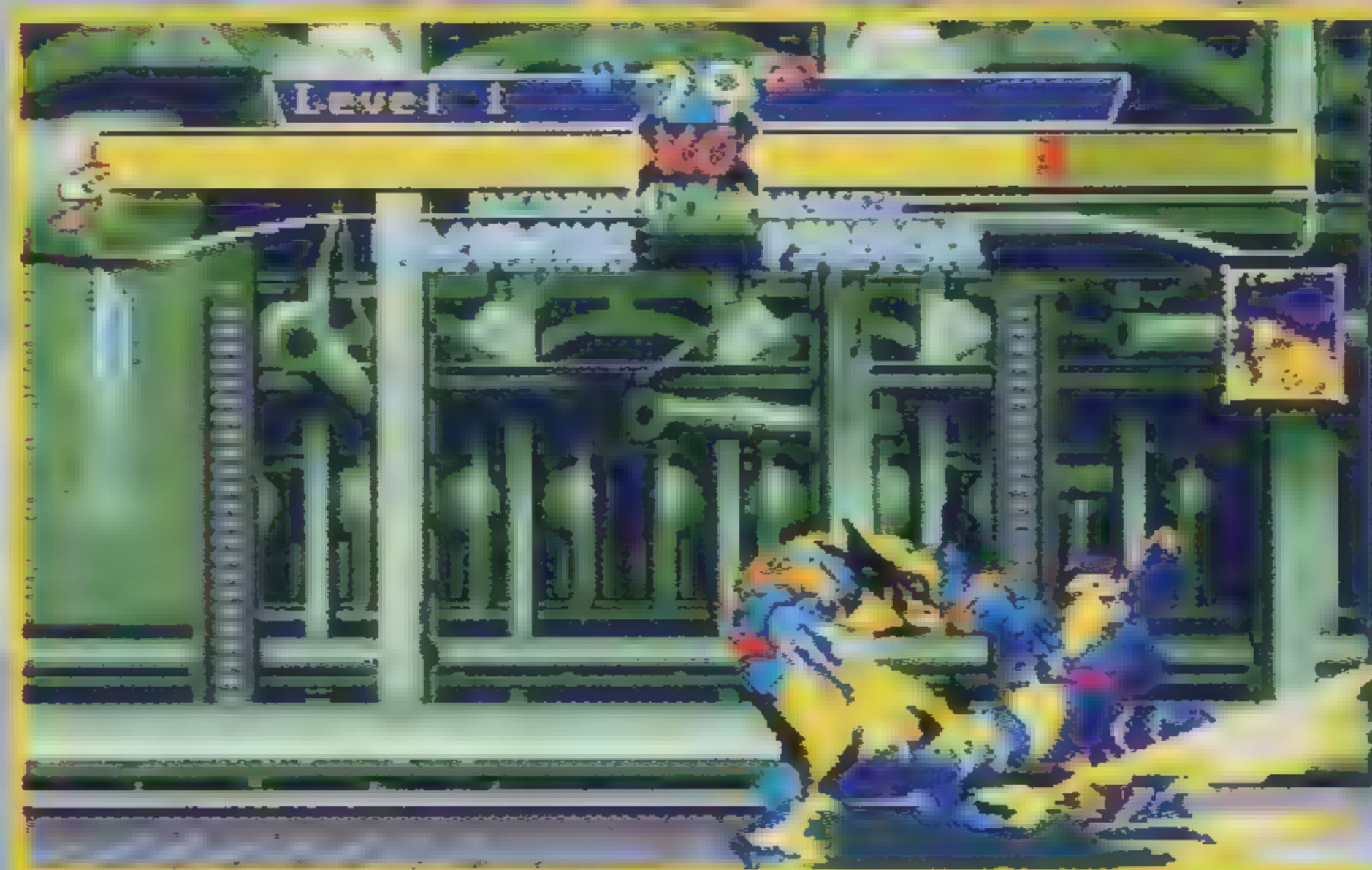
È uno dei personaggi presente da più tempo nella serie degli X-Men; dopo aver perso il fratello in una collisione aerea con un UFO scoprì di possedere poteri da mutante. I suoi occhi sono infatti in grado di generare una sorta di raggio laser che viene "filtrato" e concentrato dagli speciali occhiali che indossa.

Le sei braccia di Spiral gli permettono di infliggere colpi multipli con un singolo attacco.

catore un numero incredibilmente vasto di possibilità di attacco e di difesa, per quanto gli attacchi speciali siano quantitativamente piuttosto limitati. Non poteva naturalmente mancare la possibilità di effettuare dei super attacchi particolarmente devastanti legati a una barra di energia supplementare che indica il potere mutante posseduto dal lottatore in quel momento. Se tutto quello che avete letto finora riguarda la versione coin-op di *X-Men: Children of the Atom*, è lecito chiedersi come sia riuscita la tanto attesa conversione per Saturn: ebbene tutto quello che sem-

OMEGA RED

Secondo russo nel gioco è il risultato di un esperimento che mirava alla creazione del soldato perfetto. In aggiunta alla sua incredibile forza, Omega Red possiede dei tentacoli fatti di Carbonadio con cui, una volta intrappolati i suoi nemici, è in grado di privarli del potere e dell'energia.

STORM

Come comandante del gruppo "X-Men Gold" Storm è dotata di poteri non indifferenti. La sua natura mutante le consente infatti di controllare il tempo in una zona ristretta di spazio. Grazie a questa caratteristica è in grado di volare, creare tornadi e generare potenti scariche elettriche.

Oltre a essere dotata di un fascino non indifferente, Psyloche possiede un'aglità non indifferente.

POTERI MUTANTI

Differentemente da quanto avveniva in *Super Street Fighter 2 Turbo*, dove la barra di potenziamento era a un solo livello, in *X-Men* si possono raggiungere due diversi livelli di potenziamento che consentono nuove azioni rispetto alle normali mosse.

LIVELLO 1

Non appena lo raggiungerete il vostro lottatore verrà circondato da un'aura azzurra. A questo punto, al prezzo di una parte della vostra energia, potrete eseguire particolari mosse denominate "X-Abilities" che non hanno in genere effetti dannosi ma servono essenzialmente a potenziare le caratteristiche del vostro personaggio. In aggiunta a tutto questo a livello 1 potrete liberarvi dalle proiezioni.

LIVELLO 2

Una volta che la barra di energia raggiungerà il livello massimo il vostro lottatore sarà circondato da un'aura arancione. Con questo potere non solo sarete in grado di eseguire tutte le mosse del livello 1 (compresa l'evasione dalle prese) con una modesta spesa di energia, ma avrete anche accesso alla mossa chiamata "Hyper-X". Si tratta molto semplicemente di una super mossa particolarmente potente, in grado di infliggere molteplici colpi.

Come si fa a parlare male della conversione perfetta di un coin-op Capcom? Quindi sorvoliamo sull'inferiore qualità grafica dei fondali delle ultime produzioni (compreso questo *X-Men*), soprattutto se paragonata a quella degli ultimi bellissimi picchiaduro SNK, e concentriamoci sul divertimento che è ancora in grado di fornire un picchiaduro bidimensionale: altro che *Virtua Fighter* e *Tekken*, abbasso la Capcom che produrrà *Toh Shin Den 2* (non tanto per il gioco quanto per la sospetta operazione commerciale), viva la saga di *Street Fighter*! Ultima nota di merito al Saturn, che ci conferma la possibilità di poter giocare, comodamente seduti in poltrona, non tanto a delle conversioni ma bensì a delle copie assolutamente perfette dei vari arcade in 2D.

Le enormi dimensioni di Sentinel sono pari solo alla sua lentezza.

ICEMAN
Ai più noto come Bobby Drake, dimostrò sin da bambino di possedere degli strani poteri che furono la causa della sua solitudine. Iceman è infatti in grado (come dice il suo stesso nome) di abbassare a piacimento la temperatura del suo corpo, generando attacchi basati sul ghiaccio.

brava potesse essere proprietà del solo originale da sala giochi è stato racchiuso pari pari in un singolo scintillante disco per l'ammiraglia di casa Sega. Potrete vedere sulle vostre televisioni muoversi tutti gli eroi Marvel a una velocità incredibile e, soprattutto, senza il minimo segno di rallentamenti e sfarfallii vari; e tutto questo naturalmente al poco prezzo di brevi caricamenti di circa sette, otto secondi. Dopo l'uscita di una serie di titoli per Saturn un po' deludenti, fa veramente piacere vedere che questa macchina si dimostra così efficente per quel che riguarda la realizzazione di giochi bidimensionali, tanto più quando si tratta di titoli così ben fatti e divertenti. Non ci resta che consigliare l'acquisto di questo *X-Men: Children of the Atom* a tutti i possessori di Saturn con l'unica eccezione di quelli che vorranno aspettare la prossima uscita di *Dark Stalker*!

• Air

Si ringrazia Japan Planet (Monza)

PSYLOCKE
Seconda donna del gioco, possiede degli incredibili poteri psichici che riesce a "concretizzare" in vere e proprie ondate di energia. Come Colossus sembra però che anche quest'ultima sia affetta da un pericoloso virus che sta decimando i mutanti.

La gigantesca palla di ghiaccio che genera Iceman è piuttosto difficile da evitare senza la parata.

COLOSSUS
Introdotto per dare una parvenza più "globale" al gruppo, composto essenzialmente da americani, questo gigante russo originario della Siberia ha la capacità di trasformare la sua pelle in acciaio. Questo potere gli è però inutile contro il virus letale che ha contratto, probabilmente diffuso da forze politiche anti-mutanti.

X - MEN

Dopo il deludente Pretty Fighter X e il "bello ma non troppo" Golden Axe: the Duel era arrivata l'ora che il Saturn dimostrasse quello che è veramente in grado di fare quando si parla di picchiaduro bidimensionali; e chi poteva essere se non la beneamata Capcom a darci questa prova? X-Men possiede tutte le caratteristiche che rendono grande un gioco di questo genere: è immediato, divertente, molto vario e (cosa più importante di tutte) possiede anche delle caratteristiche, nei limiti del possibile, che lo differenziano dal buon vecchio Street Fighter 2. Ci troviamo di fronte a una conversione praticamente perfetta del coin-op originale che senza dubbio non lascerà l'amaro in bocca a tutti gli appassionati. La grafica può inoltre contare su un ottimo uso dei colori e sull'assenza totale del più piccolo rallentamento, anche quando sullo schermo si muovono sprite enormi. Aggiungete a tutto questo la presenza di personaggi tratti dai fumetti della Marvel (di cui "X-Men" è una delle serie di punta) e otterrete un titolo che nessun amante delle botte elettroniche deve lasciarsi scappare.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ 9/10
Tutte le mosse sono estremamente facili da eseguire aumentando notevolmente il divertimento

GRAFICA 8/10
Personaggi realizzati e animati in maniera impeccabile, peccato per i fondali un po' scialbi

SFIDA 9/10
Anche se nel modo a un giocatore avrete solo otto avversari non sarà un'impresa facile, senza contare che avrete altre modalità di gioco a vostra disposizione

SONORO 8/10
Niente di eccezionale: belle le voci dei personaggi, carine le musiche

SATURN **91**

SOTTO CONTROLLO

Pugno veloce
Pugno medio
Pugno forte
Per muovere il combattente
Calcio veloce
Calcio medio
Calcio forte

PICCHIADURO

Casa: BANDAI
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

DRAGON BALL Z

SATURN

L'avvento delle console della nuova generazione ha introdotto il giocatore "domestico" in un nuovo mondo a base di soluzioni tecnologiche precedentemente riservate esclusivamente a coin-op e PC. I picchiaduro tridimensionali in stile *Tekken/Virtua Fighter* e i giochi di guida poligonali quali *Daytona Usa* e *Ridge Racer* hanno reso comuni termini come texture mapping, rendering, clipping, gourad shading, ecc... Tali tecnologie hanno permesso un notevole passo avanti, anche se ci sarà ancora da aspettare prima che i programmatori creino sistemi di gioco realmente rivoluzionari. Pertanto, le prime produzioni a 32 bit vedono anche titoli che abbiamo già giocato sui vecchi ma sempreverdi 16 bit. In linea di massima, tali realizzazioni propongono una veste audiovisiva sensibilmente migliorata a scapito, però, di reali innovazioni. Questa versione Saturn di *Dragon Ball Z* appartiene a questa categoria "aggiornando" la saga di picchiaduro a incontri apparsa su SNES e MD. Tuttavia, questa volta anche a livello grafico i miglioramenti sono minimi e non rendendo assolutamente giustizia alla piattaforma ludica di casa Sega. La definizione e l'animazione dei fondali e degli sprite non è eccelsa denotando carenze evidenti quali una marcata scarsità di dettagli e colori. Sfortunatamente non sono state apportate correzioni neanche alla dinamica di gioco originale. I combattimenti sono privi di mordente, basandosi su un numero di mosse di base (calci e pugni) veramente esiguo. Il tutto si riduce, perlopiù, a uno scambio estenuante di attacchi speciali, in attesa dell'errore dell'avversario. A risollevare le sorti del prodotto non basta un parco opzioni esauriente, grazie al quale è possibile affrontare il classico modo in singolo, un torneo con tanto di eliminatorie, scegliere il nostro eroe da un ampio numero di combattenti (ben 27!) provenienti dall'intera saga di Dragon Ball e Dragon Ball Z.

• Krull

Si ringrazia Japan Planet (Monza)

Come si può notare dall'immagine i fondali sono decisamente scarni

I personaggi, invece, sono disegnati bene come quelli di Toryama

DRAGON BALL Z

A una rapida analisi, lo schema di gioco sembrerebbe originale grazie a trovate particolari (per chi non abbia mai giocato alle versioni per 16bit). Inedita la divisione dello schermo, così come la facoltà di combattere negli spazi aerei e le mosse speciali devastanti scagliate da diversi piani di gioco. In realtà, questi accorgimenti servono a ben poco, data la natura ripetitiva che affligge i duelli. L'aspetto grafico approssimativo sottolinea ulteriormente questo stato di precarietà e inadeguatezza che accompagna le partite. Comunque, coloro che si fossero divertiti con le versioni a 16 bit, perché fan sfegatati della serie, possono acquistarlo senza timori visto che questa versione per Saturn rappresenta un degno sequel. Alla Bandai manca, forse, quel pizzico di personalità o volontà di rinnovare stili di gioco scialbi, privi di quella genialità e/o attrattiva che contraddistingue i capolavori, o quantomeno i titoli divertenti, come il coin op *X-Men*, riprodotto perfettamente sulla console Sega a 32 bit (fiondatevi sulla recensione su questo stesso numero).

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ (6/10)
Non troppo esaltante. Inoltre, vi è troppo divario tra il numero di mosse speciali (alto) e quelle normali (basso)

GRAFICA (6/10)
La resa raggiunta non è proporzionale a quanto ci si potrebbe aspettare da un 32 bit

SFIDA (6/10)
L'alto numero di personaggi non "risveglia" un gioco piuttosto noioso e ripetitivo

SONORO (7/10)
L'unica vera nota discretamente positiva dell'intero gioco

SATURN **73**

SOTTO CONTROLLO

Per spostarsi velocemente a destra e sinistra

Per muovere il personaggio prescelto

Per lanciare la palla di fuoco

Calcio

Pugno

Casa: NINTENDO
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

DONKEY KONG COUNTRY 2
DIDDY'S KONG QUEST

L'uscita di un nuovo gioco riguardante Donkey Kong non ha suscitato stupore come nella precedente occasione. Attualmente l'interesse generale è rivolto verso le piattaforme a 32 bit, ormai affermatesi con prodotti quali *Sega Rally*, *Ridge Racer Revolution*, *Virtua Fighter II*, ecc... Inoltre, il sistema grafico ACM non rappresenta più un'assoluta novità, senza contare che il gioco originale, pur essendo divertentissimo, non apportava radicali innovazioni. Al di là di queste considerazioni, il sequel si appresta a rilanciare alla grande le quotazioni Nintendo in attesa del fantasmagorico Ultra 64. La trama del gioco inizia là dove terminava l'originale. I ruoli dei protagonisti sono stati, però, stravolti: Donkey Kong è vittima di un rapimento da parte del solito coccodrillone malvagio. Spetta al piccolo Diddie Kong in coppia con la sua "ragazza" l'arduo compito di portare in salvo il compagno d'avventura. La ricerca si snoda lungo 6 mondi che rappresentano le varie ambientazioni dell'isola, teatro degli avvenimenti del gioco. Si parte dal galeone al largo della costa, per poi raggiungere la terra ferma entrando in caverne dove il magma domina incontrastato. La ricerca prosegue in una zona ricca di acquitrini e paludi dove si è arenato un secondo galeone. Il livello successivo è situato in un parco divertimenti dove i nostri eroi si cimentano in frenetiche corse sull'ottovolante e esplorano giganteschi alveari controllati da api iper-vitaminizzate. Non meno pericolosa è la foresta incantata presieduta da creature spettrali. L'epilogo ha luogo all'interno del castello del cattivone, che una volta raggiunto riesce miracolosamente a eclissarsi salendo a bordo di una gigantesca aeronave. Gli incontri non sono, comunque, sempre ostili: scimmie amichevoli come il vecchio Cranky Kong stazionano nelle varie aree di gioco fornendo, quando possibile, aiuti provvidenziali e soccorso. Purtroppo per ottenere la la loro cooperazione occorre pagarli con le monete dislocate nei vari livelli. È possibile salvare su batteria tampone i progressi di gioco, trasferirsi da un

Da dove finisce il primo inizia il secondo, ovvero su un galeone infestato di topi e coccodrilli pirata, tutt'altro che amichevoli.

Più si sale sugli alberi della nave, più peggiorano le condizioni atmosferiche, con piogge e nubi basse previste per il weekend.

ANIMAL HOUSE

Ecco le caratteristiche degli animali da utilizzare in abbinamento alle nostre simpatiche scimmiette, o al posto delle stesse, in particolari livelli che richiedono l'utilizzo delle loro abilità specifiche. Bisogna imparare a conoscerli bene, per poterli sfruttare al meglio nelle varie situazioni.

SQUITTY

Si difende dai nemici sparando dei proiettili di ragnatela. Per raggiungere locazioni a prova di salto, crea delle piattaforme che si dissolvono dopo pochi attimi.

ENGUARD

Infilza tutta la fauna ittica che gli si oppone. L'effetto può risultare più letale se prende la carica (premere A per qualche attimo e poi rilasciarlo).

RAMBI

Incorna i nemici e grazie alla sua poderosa cornata riesce a frantumare alcune pareti. Caricando la forza dell'urto procura maggiori danni.

RATTLY

Salta a mo' di molla raggiungendo altezze celestiali. Uccide animali normalmente indistruttibili come le api.

SQUAK

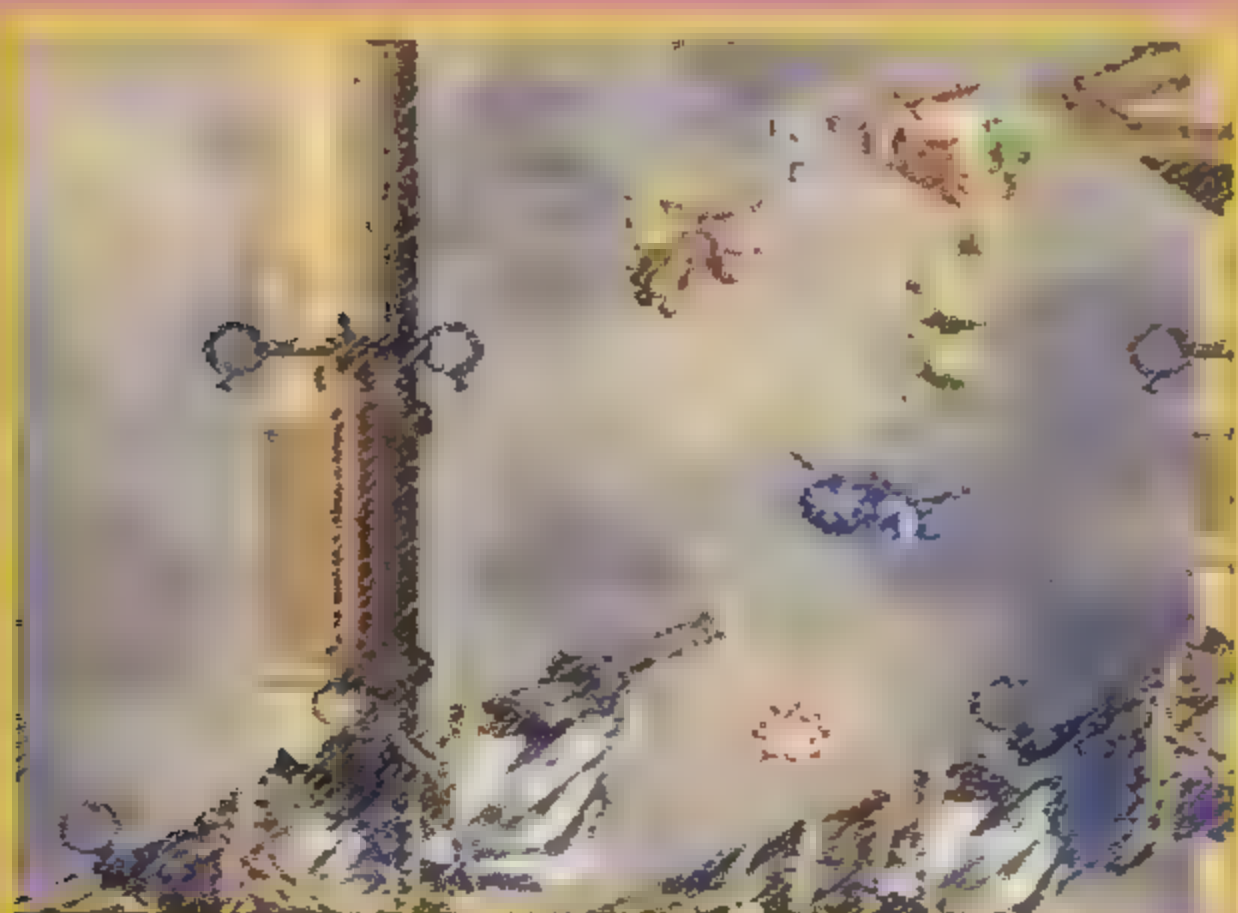
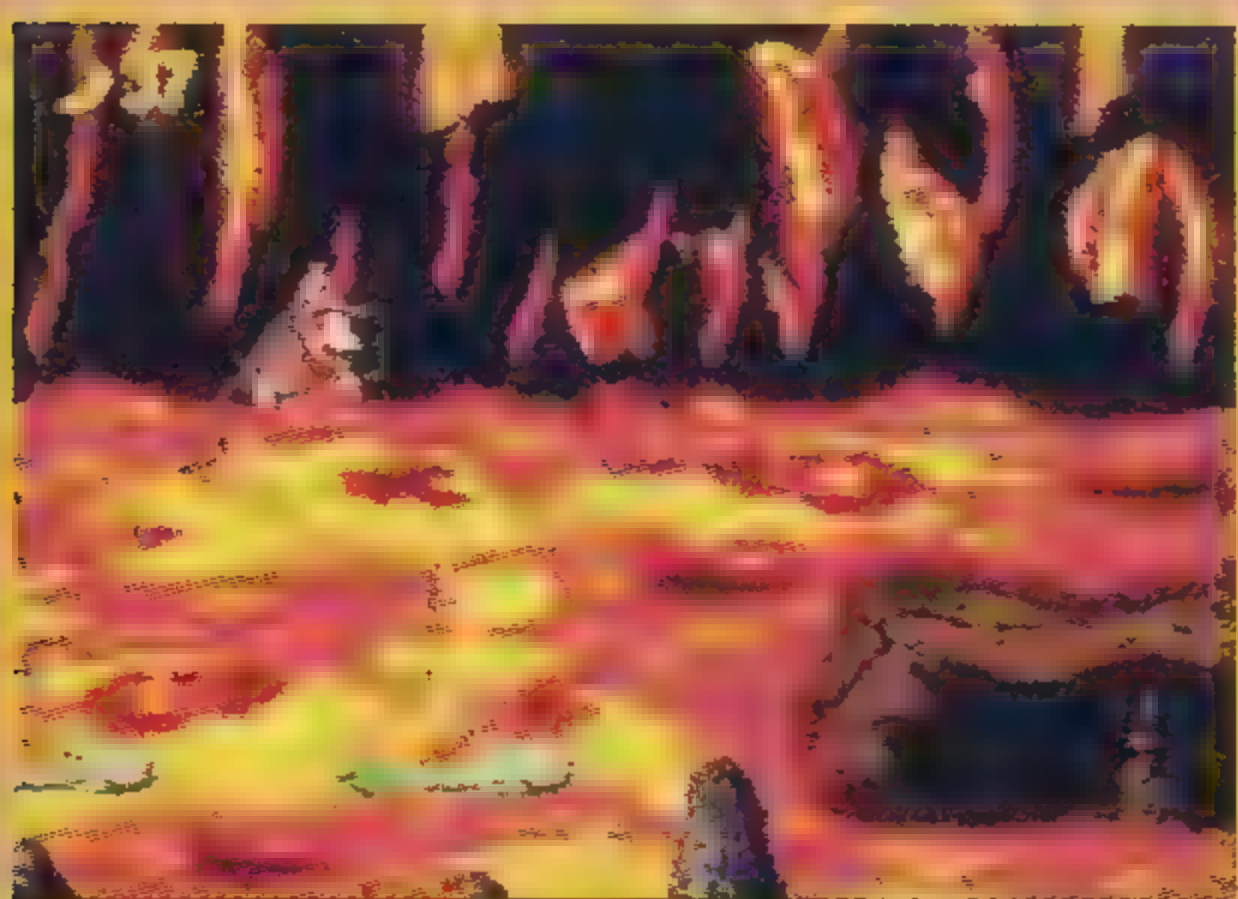
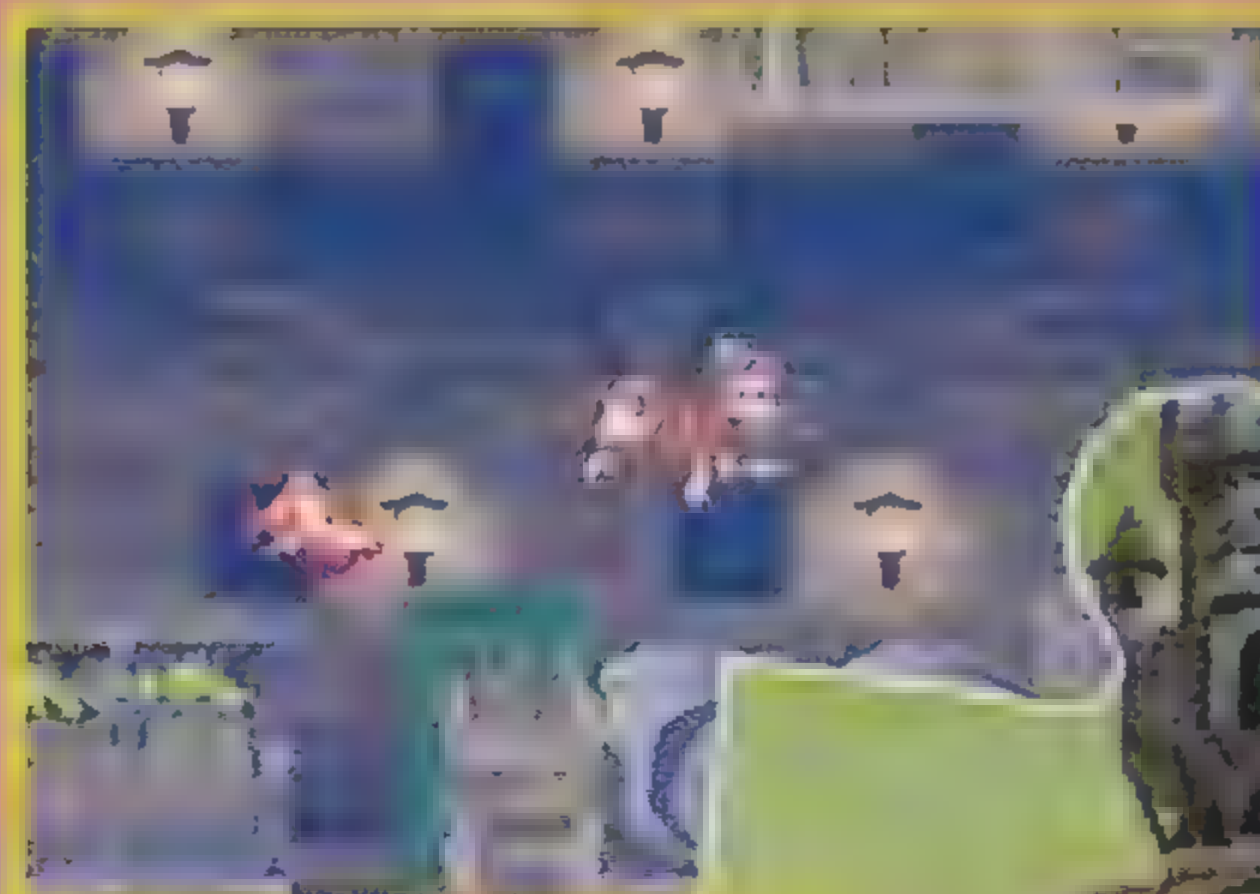
Trasporta i nostri eroi volando ed elimina i nemici sputando noci di cocco. Utili per superare i passaggi più claustrofobici.

CLAPPER

Non è cavalcabile. Permette ai nostri eroi di nuotare in acque altrimenti nocive, trasformando sia la lava in acqua e l'acqua in ghiaccio.

GLIMMER

Riveste il ruolo del pappagallo nel primo episodio: illumina una zona marina per un vasto raggio, grazie alla sua torcia incorporata.

Nelle botti si può nascondere o uno dei due personaggi o un animaletto, a seconda che vi sia la scritta DK o l'immagine della bestiolina corrispondente.

Rattly permette di effettuare dei salti particolarmente alti.

Uno dei famigerati livelli segreti introdotti per la prima volta in questo sequel. Avendo i soldi, vi si potrà accedere.

mondo all'altro tramite un servizio di aereo taxi, ottenere vite extra, bonus e consigli utili per superare determinate fasi di gioco. Queste caratteristiche erano già presenti nel prequel, ma in questo caso sono state elaborate e affiancate a una dinamica di gioco maggiormente varia e flessibile. L'introduzione di Dixie Kong consente uno schema di gioco differente: la scimmietta è in grado di prolungare la traiettoria del salto roteando la propria chioma a mo' di elica e, in tal modo, si può accedere a punti apparentemente fuori portata. Inoltre, alcuni punti d'interesse vitale sono raggiungibili grazie a una cooperazione simultanea tra i 2 protagonisti. In parole povere, il personaggio sotto il nostro controllo porta sulle spalle il compagno

IL PIANETA DELLE SCIMMIE

Inizialmente controllate Diddy Kong al quale si affiancherà poco dopo la sbarazzina Dixie. Il vostro controllo è limitato al personaggio selezionato in quel momento, l'altro vi segue automaticamente. Si perde una vita quando i 2 entrano in collisione con i nemici. Interessante la novità tramite cui è possibile accedere a bonus fuori portata lanciando il personaggio "passivo".

DIDDY KONG
Il successore di Donkey Kong salta a grandi distanze. Mantiene il suo attacco rotante, utile anche per raggiungere bonus posti su piani leggermente inferiori rispetto al proprio.

DIXIE KONG
La fanciulla si sbarazza dei nemici utilizzando la propria chioma come una lama rotante. In volo questa rotazione permette di svolazzare per un buon tratto.

per poi scagliarlo all'indirizzo del bonus o della posizione desiderata. Nella migliore tradizione di Donkey Kong le botti costituiscono il fulcro del gioco: fungono da mezzi di propulsione, checkpoint, barriere d'invincibilità, interruttori e punti d'accesso ai famigerati schermi bonus. Proprio questi ultimi che avevano fatto disperare più di un giocatore nel primo episodio, assolvono a una funzione non più superflua, ma mirata a uno scopo ben preciso. La risoluzione di questi mini-livelli consente di avere in premio una particolare moneta d'oro. L'accumulo di 15 monete dello stesso tipo fornisce un "lasciapassare" a una locazione (quella con l'effige di un coccodrillo) reperibile in ogni mondo, che cela un livello segreto. Questo processo di perfezionamento riguarda anche gli animaletti cavalcati in stile Yoshi. Reduci dalla prima versione ritroviamo il simpatico pesce spada, il possente rinoceronte, e il pappagallo non più usato come mezzo d'illuminazione, ma per esplorare gli spazi aerei. Fanno inedita comparsa un ragno capace di costruirsi piat-

MOSTRATEVI

La mente creativa della Rare ha generato una sfilza di mostricciatoli di varia foggia renderizzati e animati con rara maestria. Come nel primo gioco i lucertoloni chiamati Kremlings fanno la parte del leone. Ne troverete alcuni abbigliati da pirata, con tanto di gamba di legno; altri si improvvisano provetti saltatori mettendo a dura prova i vostri riflessi. Ve ne sono alcuni che non risentono dei vostri attacchi: fateli fuori con le botti. Le macro api si rivelano pericolose più che mai. Potete eliminare quelle gialle tramite alcuni degli animali al vostro servizio, mentre quelle rosse sono indistruttibili. I condor vi attaccano quando meno ve lo aspettate scendendo in picchiata. La fauna marina è quantomai prolifica: meduse, piranha e stelle marine sono letali al contatto: meglio ricorrere al fido pesce spada. Di particolare effetto i boss finali, eliminabili con tecniche differenti quali il classico salto in testa, trasformandosi in un animale gregario, colpirli con degli oggetti. Hanno fattezze veramente singolari: un mega condor pirata che ritroverete alla fine del 5° mondo, una sciabola animata di vita propria, un kremling maxi formato che vi blocca compiendo poderosi balzi sul terreno, un'ape gigantesca, e per concludere, il re dei lucertoloni in tutta la sua magnificenza e cattiveria.

Quei bei pesci palla, che si possono incontrare nei livelli subacquei, si gonfiano per non lasciarvi passare.

La grafica di *Donkey Kong Country* era già spettacolare, ma con questo seguito la Rare è riuscita davvero a fare l'impossibile creando dei personaggi e dei fondali a livello delle più alte produzioni per i 32-bit. Anche la giocabilità e la longevità sono state migliorate con l'introduzione di personaggi più versatili e di veri e propri livelli segreti. *Yoshi's Island* rimane sempre il top della categoria, ma non esiste alcun motivo per non comprare anche *DKC2*, visto che insieme questi due titoli assicurano un divertimento a lunghissimo termine, molto più, a mio parere, di un qualsiasi altro picchiaduro disponibile per SNES.

Un livello che riproduce una situazione tipica dei Game & Watch Nintendo.

I livelli con le botti "cannoneggianti" sono tra i più impegnativi.

taforme di ragnatela, e un serpentone che avanza saltando come una molla. In alcuni frangenti, poi, il giocatore ha la facoltà di controllarli direttamente escludendo temporaneamente i personaggi principali. Questa modalità si rivela un ottimo diversivo al modo classico, viste le moltlepici e differenti abilità in possesso di queste creature. La versatilità dell'azione è agevolata anche dai diversi stili di gioco che caratterizzano l'andamento dei vari livelli. In definitiva, si tratta sicuramente del miglior titolo di questo periodo, che oltretutto sfoggia qualità audiovisive eccezionali che confermano la bravura della Rare e che lo pongono a un livello più vicno alle potenzialità dei 32 bit.

• ***Krull***

DONKEY KONG COUNTRY 2

La Nintendo è riuscita a riproporci un titolo sbalorditivo sotto tutti i punti di vista. D'altro canto, già il primo episodio si era distinto per una veste audiovisiva da oscar, proponendoci, però, un platform non ricco di quella genialità creativa, tipica della serie di Mario. Le innovazioni apportate assottigliano la barriera che divide il celebre idraulico dagli altri prodotti. Sono stati aggiunti i mitici livelli segreti che a torto si credeva fossero presenti in DKC, grazie anche a un approccio alle schermate bonus più intelligente. La giocabilità è migliorata nettamente in virtù di un approfondimento delle abilità dei vari personaggi, a garanzia di una condotta di gioco più varia e intrippante. Consigliamo di giocarlo cercando fino all'ultimo bonus, in quanto l'"avanzata" lineare non dovrebbe procurare problemi eccessivi al giocatore esperto. Si tratta, comunque, di un titolo intrigante, dotato di sprazzi di originalità e un ottimo spessore di gioco, rifinito da un look da "next generation", con una sorpresa finale per i fans sfegatati della Nintendo.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il perfetto controllo dei comandi si sposa perfettamente con vari stili di gioco presenti negli stage

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Assolutamente strepitosa e tutta farina del sacco del SNES vista l'assenza di chip nella cartuccia. Degna dell'Ultra 64

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Non elevata per gli esperti, anche se il raggiungimento del 100% vi terrà a lungo impegnati!

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

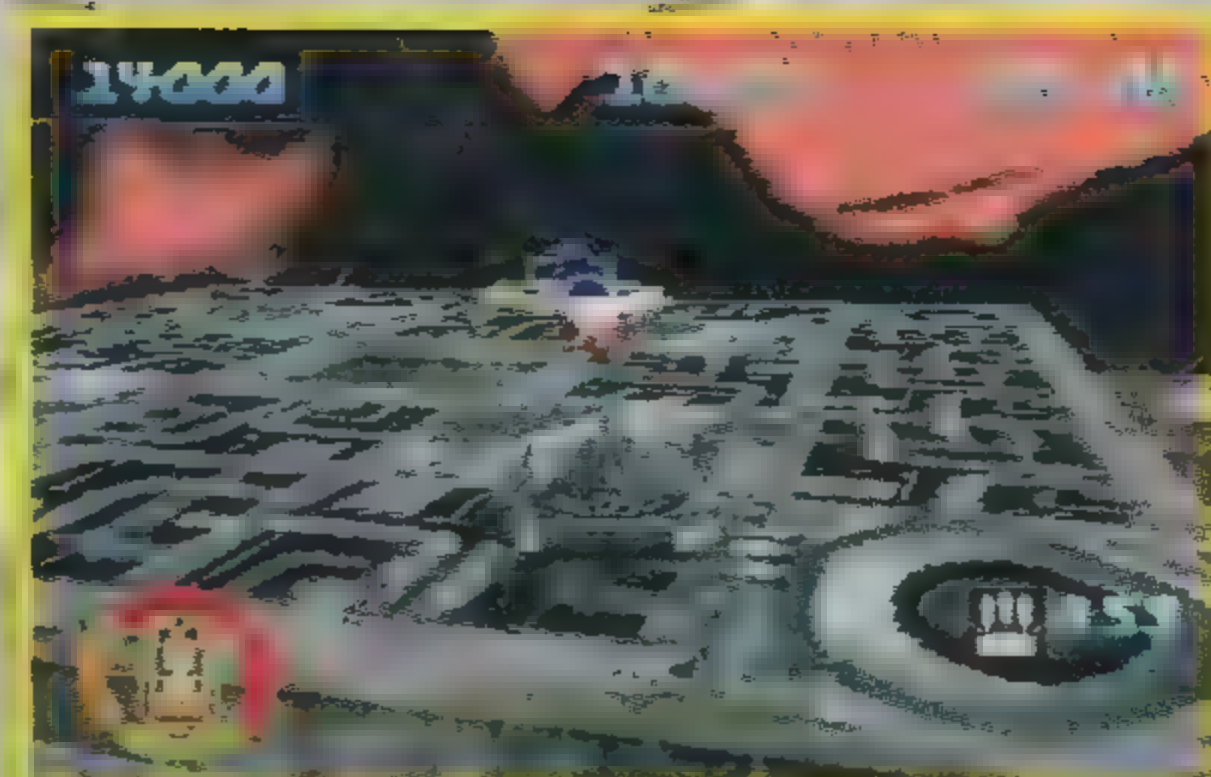
Effetti sonori grandiosi e temi musicali di rara bellezza

SNES 93

SOTTO CONTROLLO

Casa: PSYGNOSIS/SONY
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

Gli stretti corridoi dei labirinti sono spesso teatro di pericolosi agguati.

Le esplosioni dei mezzi nemici sono gli effetti graficamente meglio realizzati.

La visuale esterna fornisce una la migliore visione di gioco.

Assault Rigs

È ormai un dato di fatto che la cosiddetta terza dimensione sia entrata prepotentemente nel mondo dei videogiochi. Più che di fronte a una moda, ci troviamo davanti alla voglia di rendere i giochi sempre più reali e coinvolgenti, sfruttando le potenzialità che offrono le macchine oggi disponibili. Dopo il grande exploit di due titoli del calibro di *Wipeout* e *Destruction Derby* la Psygnosis propone questo *Assault Rigs* che vede il giocatore al comando di futuristici carri armati all'interno di gigantesche arene virtuali, simulando un videogioco del futuro. Alla guida di questi mezzi, in tre dimensioni, non dovrete però cercare di completare alcun tipo di missione militare, ma semplicemente il vostro scopo sarà quello di trovare l'uscita all'interno di labirinti particolari ricchi di piattaforme semoventi, ascensori e trappole. Prima di poter finire il livello dovrete però raccogliere il numero di "gemme" indicato per poter attivare il portale che vi condurrà all'arena successiva. A complicare la vostra già ardua impresa ci saranno, naturalmente, anche una serie di nemici gestiti dal computer il cui genere spazierà dalle semplici torrette fisse ai ben più letali carri armati, mezzi deposita-mine e robottoni volanti. Come ogni sparatutto che si rispetti avrete comunque a vostra disposizione anche una vasta scelta di armi (missili, mitragliatrice, proiettili rimbalzanti) che troverete disseminate lungo il livello sotto forma di bonus da raccogliere e utilizzare. In pratica tutto quello che offre *Assault Rigs* si "limita" a questo ma, per quanto non sia un concept molto originale, bisogna ammettere che poteva funzionare piuttosto bene (grazie soprattutto alla complessità dei livelli che assicura una buona longevità) se il tutto fosse stato accompagnato da una realizzazione tecnica adeguata. I problemi di questo titolo risiedono infatti nel modo in cui è stato realizzato il mondo "virtuale": certi nemici, i colpi del nostro carro e alcune sezioni delle mappe appaiono come una accozzaglia di nudi poligoni e non è stato implementato neanche uno degli effetti di luce che, per esempio, brillavano in *Wipeout*. Senza contare che le numerose visuali sono state realizzate in maniera talmente superficiale che in certe situazioni i rapidi zoom vi faranno perdere totalmente il controllo del carro, costringendovi a rifare buona parte del livello per un errore indipendente dalle vostre capacità (cosa piuttosto frustrante). Se cercate un buono sparatutto in 3D rivolgetevi da un'altra parte (*Doom* recensito su questo numero potrebbe essere un'idea), dal momento che una macchina come la PSX è in grado di fare ben altro rispetto a titoli così scadenti.

• *Air*

ASSAULT RIGS

Se la pubblicità della SAPS (Società Anti Play Station) per giochi come *Tekken* o *Toh Shin Den* è una chiara manifestazione di autoironia, questa stessa società andrebbe realmente fondata per quel che riguarda le produzioni del tipo di *Assault Rigs*. Per quanto sia vero che non tutto il software per una macchina da gioco può essere un capolavoro, sarebbe comunque lecito aspettarsi un minimo qualitativo "ai confini della decenza", ma purtroppo così non avviene. *Assault Rigs* è la chiara dimostrazione che non basta mettere assieme quattro poligoni che si muovono fluidamente per avere un gioco: servono soprattutto giocabilità, cura per i dettagli, varietà e molto altro, tutte cose che mancano a questo nuovo titolo della Psygnosis. Partendo da un concetto di base piuttosto divertente (introdotto da una presentazione veramente mitica) questo prodotto non mantiene quello che a prima vista offre. Se spesso ci siamo lamentati che la cura per la realizzazione tecnica di un gioco era stata eccessiva a scapito della giocabilità, questa volta è avvenuto praticamente il contrario.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (6/10)
Il controllo del mezzo, in partenza buono, soffre eccessivamente dei cambi di visuale troppo veloce

GRAFICA (5/10)
A parte le unità sotto il vostro comando, tutto il resto è stato realizzato in maniera piuttosto sommaria e ampiamente al di sotto degli standard PSX

SFIDA (7/10)
Ai primi livelli sembra una beotata poi dopo il terzo comincerete a fare un po' di fatica

SONORO (6/10)

PSX 60

SOTTO CONTROLLO

Cambia arma
Spostamento laterale sinistro
Muove il carro
Cambia arma
Spostamento laterale destro
Gira il carro
Usa lo scudo
Spara

SPARATUTTO

Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 4

VIEW POINT

Da quando la Play Station ha fatto la sua apparizione, gli sparatutto classici non hanno vissuto tempi molto rosei: il migliore è forse *Raiden Project* che, tuttavia, ripropone due coin-op ormai un po' datati. A cercare di colmare questa lacuna è ora arrivata la conversione di uno sparatutto nato su Neo-Geo anni fa e già apparso su MegaDrive: *ViewPoint*. Questo titolo riscosse a suo tempo un discreto successo soprattutto perché non utilizzava il classico scrolling verticale o orizzontale, ma si orientava verso la scelta più originale del 3D isometrico (qualche vecchio videogiocatore potrebbe notare la somiglianza con *Zaxxon*) che permetteva una più ampia libertà di movimento e un maggior numero di difficoltà da affrontare. Oltre, infatti, alle varie navicelle nemiche più o meno giganti, in *ViewPoint* è necessario anche fare i conti con i numerosi ostacoli del fondale, rappresentati per esempio da mura mobili, statue e sezioni di pavimento rotanti. Come ogni gioco del genere che si rispetti, bisognerà poi fare attenzione ai vari bonus disseminati per i livelli: l'astronave, dotata inizialmente di un semplice sparo (che può anche essere "caricato" per scagliare un colpo più potente alla *R-Type*), potrà potenziarsi ricevendo due droni laterali, capaci di sparare e di parare i colpi, una utilissima barriera e naturalmente un set completo di "smart bomb", molto indicate per togliersi di mezzo i coriacei guardiani di fine livello. L'altra grande caratteristica di questo titolo risiede nell'elevata difficoltà che sa offrire: si faranno vedere sullo schermo delle vere e proprie tempeste di colpi che potranno essere evitate

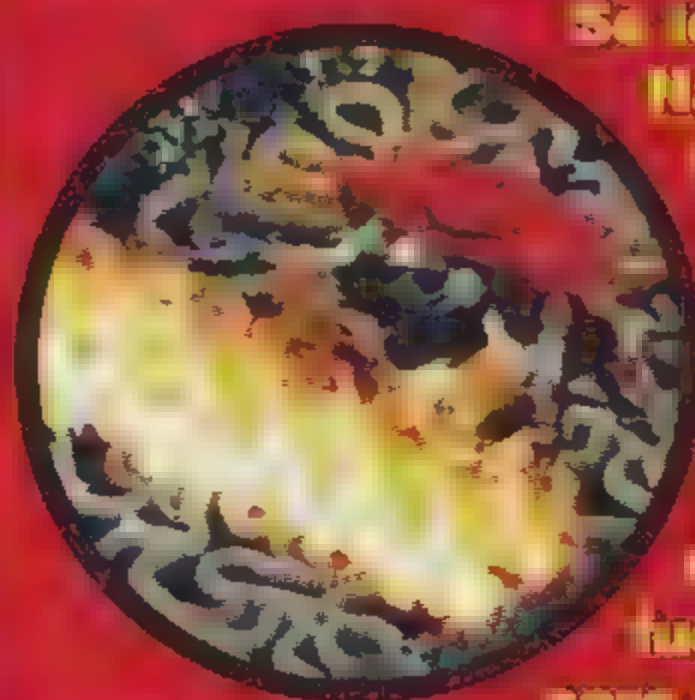
Dei bei pescetti avanzano zigzagando, ma non sarà un problema farli fuori tutti e quattro.

La grafica rifatta è un vero spettacolo per gli occhi, peccato che l'operazione non sia perfettamente riuscita.

Gli effetti di luce donano una grande atmosfera al gioco.

SCUSI, HA DA ACCENDERE?

Quando le vostre armi convenzionali non bastano più, potete attingere a un mini arsenale di mega bombe, capaci di causare una distruzione totale. Ne esistono di tre tipi diversi.

FUOCO

Se le bombe al Napalm vi sembrano divertimenti per bambini, provate a lanciare questa: vedrete una muraglia di fuoco attraversare tutto lo schermo in lunghezza, distruggendo tutti i nemici più deboli e danneggiando pesantemente quelli più grossi.

MISSILI RICERCA

Delle tre è sicuramente la più scarsa: consiste infatti in un numero non ben precisato di missili che si dirigono automaticamente sui bersagli nemici presenti sullo schermo. Utile per far fuori tante unità, è piuttosto inutile contro i mostri finali.

BOMBA GLOBALE

Avete problemi irrisolti? Carie nevralgie? Non vi preoccupate, lanciate una di queste bombe e quasi ogni cosa presente sullo schermo in quel momento verrà automaticamente spazzata via dall'intensa luce generata.

Sparando sulle ruote si possono far rientrare le barriere.

La cartuccia di *ViewPoint* per Neo-Geo è un vero pezzo raro, purtroppo dubitiamo che si potrà dire lo stesso di questo CD.

Bisogna fare attenzioni agli elementi che si sollevano dal terreno.

soltanto con manovre precise al millimetro e potrà essere spesso di molto aiuto conoscere quasi a memoria le disposizioni delle ondate nemiche. Naturalmente tutto questo è stato riprodotto alla grande su PSX e migliorato grazie alle capacità grafiche della console: tutti i livelli sono stati infatti arricchiti di svariati effetti di luce e i nemici più grossi, realizzati nelle precedenti versioni tramite composizioni di poligoni, sono stati ricoperti da texture mapping di ottima fattura e di grande impatto. Purtroppo, però, questi miglioramenti sono stati inseriti a un prezzo molto alto: tutti i movimenti risultano più lenti e, cosa più importante, quando abbondano sullo schermo nemici e colpi è inevitabile assistere a penosi rallentamenti (più di quanto accadesse nella versione originale) con una conseguente diminuzione della giocabilità. È un vero peccato (ultimamente sembra sia di moda, NdTrust) che una conversione tecnicamente superiore all'originale ne abbia accentuato i difetti strutturali anziché eliminarli.

• *Air*

Si ringrazia Joystick Fun (MI)

VIEWPOINT

È proprio un vero peccato vedere un titolo dalle potenzialità di *Viewpoint* trasposto in questo modo sulla PlayStation. Infatti, se a un primo sguardo la conversione può sembrare più che perfetta, merito soprattutto dell'incredibile grafica e delle tracce sonore rifatte, dopo qualche minuto di gioco ci si accorge subito che c'è qualcosa che non va. L'astronave si muove piuttosto lentamente rendendo arduo il suo controllo, ma, cosa più grave di tutte, nei momenti frenetici tutti i movimenti sono rallentati per poi "accelerare" all'improvviso nel secondo successivo. È inutile dire che in uno sparatutto questo fatto non può che causare morti non desiderate (soprattutto in *Viewpoint* che richiede una precisione particolare), aumentando la frustrazione del giocatore. Se eravate dei fanatici dell'originale vi sconsiglio di giocarci, se invece non lo avete mai visto potrebbe rivelarsi una scelta interessante, a patto che abbiate la pazienza di abituarvi ai rallentamenti senza lanciare il joypad ogni volta che morite.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ

La lentezza generale e i rallentamenti nelle zone "calde" non permettono un controllo ottimale della nave

GRAFICA

SFIDA

Non pensate che Viewpoint sia molto facile: tutti i mostri (a cominciare dal primo) e certi punti dei livelli vi richiederanno prodezze al millimetro

SONORO

Tracce sonore completamente rinnovate, anche se ogni tanto partono con qualche secondo di ritardo

PSX 77

SOTTO CONTROLLO

Per muovere l'astronave

Per lanciare la smart-bomb

Per sparare

Casa: ID SOFTWARE
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 4

DOOM

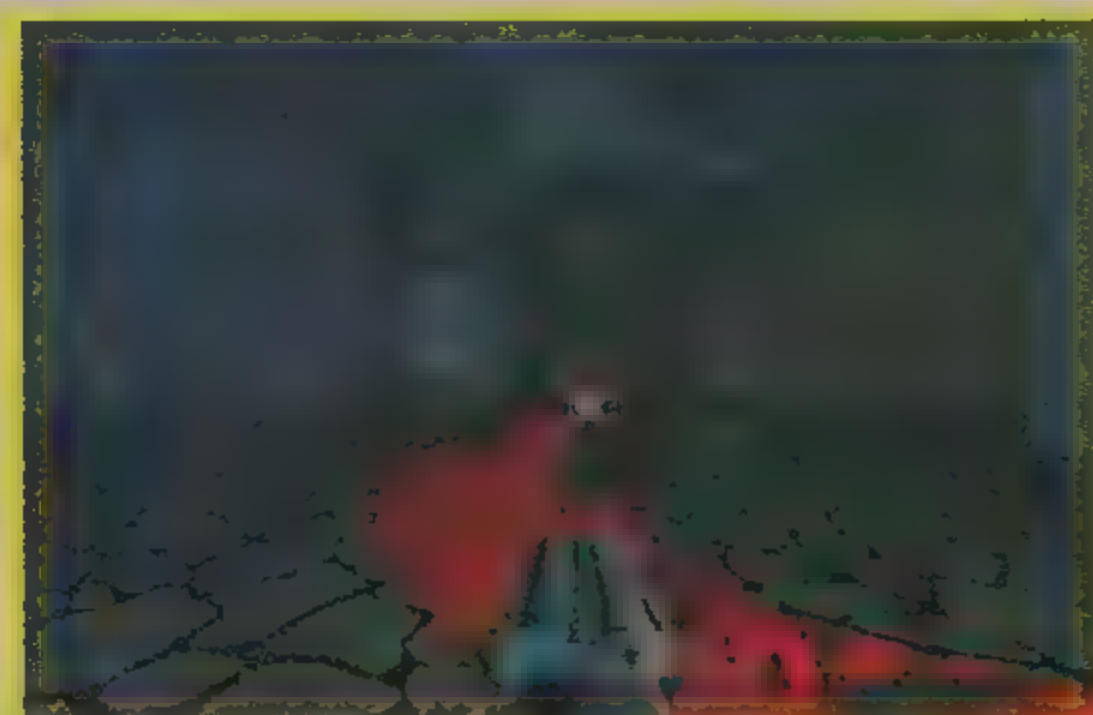
Su Game Power sono già uscite ben tre recensioni di *Doom* (per 32X, per Jaguar e per SNES), LO SPARATUTTO in soggettiva che verrà ricordato per molto tempo, o almeno fino all'attesissima uscita di *Quake*. Vale quindi la pena di sorvolare sulla trama, per puntualizzare gli aspetti che caratterizzano questa quarta conversione. La prima evidente nota di merito va alla decisione di inserire in un unico CD sia *Ultimate Doom*, sia *Doom 2*. Il primo comprende i tre episodi originali di *Doom* (Knee-Deep in the Dead, The Shores of Hell e Inferno) più un quarto (Thy Flesh Consumed), realizzato appositamente per la versione commerciale europea per PC, adatto soprattutto ai veterani vista l'estrema difficoltà. Il secondo è, ovviamente, il seguito ufficiale che riprende tutti gli elementi caratteristici della serie aggiungendovi una nuova arma (la doppietta che spara una rosa di pallini e consuma due colpi alla volta) e un set di nuovi agguerriti nemici, come i sergenti armati di mitragliatrice, un nuovo beholder sparademoni e un grassone con il lanciafiamme.

La seconda menzione d'onore va alla fluidità e alla velocità con cui si muovono i complessi ambienti tridimensionali, paragonabili a quelle ottenibili su un Pentium, che permettono di apprezzare nel

Attenzione a usare il bazooka, potreste farvi male.

IL PELO NELL'UOMO

Un box pensato appositamente per tutti i pignoli che volessero sapere con esattezza cosa c'è e cosa non c'è in questo *Doom* per PlayStation. Innanzitutto ribadiamo che tra le quattro conversioni uscite, questa è la migliore, anche se non raggiunge il livello qualitativo del titolo per PC. Per la prima volta su console appaioni i livelli tratti da *Ultimate Doom* e *Doom 2*, tuttavia i conti non tornano. Infatti, non sono stati inseriti un livello di Inferno (il terzo episodio di *Doom*) e un livello di Thy Flesh Consumed (l'episodio incluso solo in *Ultimate Doom*). Ben 5, invece, sono i livelli di *Doom 2* che non hanno trovato posto sul CD (ricordiamo che su un solo CD i due titoli per PC ci stanno circa 15 volte). Fanno sentire la loro mancanza anche tutti gli sprite che arredavano le stanze (quali frecce, lampioncini ecc...); le superfici traforate (come grate o tralicci "vegetali", non solo decorativi ma anche funzionali per alcune strategie), sostituite con pannelli di "plexiglass" o spazi vuoti; alcune colonne; le pavimentazioni mobili; alcuni "ascensori" e, cosa più evidente, almeno il 50% delle texture, che tolgono la gioia di vedere una sala computer o di avere la sensazione di essere in un vero girone dell'inferno. Infine, tutta la grafica è stata "schiacciata", riducendo ulteriormente il dislivello tra i vari piani (già ridotto drasticamente) e eliminando molta della spettacolarità di alcune zone.

Doom 2, PlayStation.

Doom 2, PC.

Ultimate Doom, PlayStation.

Ultimate Doom, PC.

La motosega è sempre una delle armi più divertenti da usare.

Il canne mozze è l'ideale per chi ama la precisione e il corpo a corpo.

Due delle famose pellicole colorate che sono state applicate in alcune zone dei livelli, in questo caso si tratta di una rossa e una blu.

migliore dei modi la grandissima giocabilità di un titolo assolutamente geniale e ancora insuperato nel suo campo dai prodotti di altre software house.
Purtroppo, si tratta anche di un titolo maledetto che evidentemente non è destinato a sfondare sulle console da casa. Questa considerazione nasce dal fatto che in questa versione PlayStation, benché sia effettivamente la migliore dopo quella PC, sia *Ultimate Doom* che *Doom 2* soffrono degli stessi difetti che accomunano le tre precedenti conversioni. Inspiegabilmente, anche questa volta sono spariti livelli, oggetti, dettagli e texture; in più alcune sezioni dei livelli sono state "ricoperte" con dei filtri gialli, verdi, rossi e blu che dovrebbero migliorare l'impatto visivo, ma che in realtà risultano solamente fastidiosi. Inoltre, come al solito è scomparso il sistema di salvataggio che permetteva, in caso di morte improvvisa, di non ricominciare tutto un livello da capo. Al suo posto sono apparse le password che, tuttavia, non risolvono la situazione, visto che, comunque, morire nell'ultimo metro di un qualsiasi livello di *Doom 2* può risultare alquanto fastidioso e frustrante.
Sinceramente ci aspettavamo di meglio. Vorrà dire che attenderemo con ansia la versione per Ultra 64.

• *Trust*

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

DOOM

Possiamo affermare con certezza che *Doom* per PSX è stato realizzato con superficialità, da uno staff pigro che non si è neanche dato la pena di convertire alla perfezione un titolo pienamente alla portata del 32 bit Sony. La mancanza ingiustificata di interi livelli, e la semplificazione sia grafica che strutturale dei rimanenti, sono difetti sui cui non si può sorvolare e che finiscono inevitabilmente per influire sul giudizio complessivo. L'ottima fluidità, la grandissima giocabilità e l'unione dei due episodi risollevano in corner le sorti di un prodotto che altrimenti sarebbe stato da evitare. In conclusione Doom è un titolo che avrebbe potuto essere caldamente consigliato a TUTTI i possessori di PlayStation, e che invece può essere tranquillamente acquistato da tutti tranne da chi non se la sente di accettare un compromesso di questo tipo, ovvero: se vuoi giocare a uno dei più bei giochi degli ultimi anni, dimenticati della versione PC e delle potenzialità della tua console e beccati quello che c'è. A voi la scelta.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Su questo punto niente da obbiettare. La grafica scorre fluida e il controllo via joypad è più che buono, divertimento assicurato

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Impossibile assegnare la sufficienza per evidenti lacune. Pessima l'idea di "colorare" intere sezioni, texture monotone e assenza totale di elemenratidecorativi

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Portare a termine gli oltre 55 livelli vi impegnerà giorni e notti, inoltre i livelli tratti da Ultimate Doom superano le umane possibilità, senza parlare delle password...

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Musiche decisamente mediocri ma buoni effetti sonori, che contribuiscono egregiamente a creare la giusta atmosfera

PSX 84

SOTTO CONTROLLO

Per cambiare arma

Per spostarsi lateralmente

Per azionare i congegni

Per correre

Per vedere la mappa

Per sparare

Casa: SONY/PSYGNOSIS
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

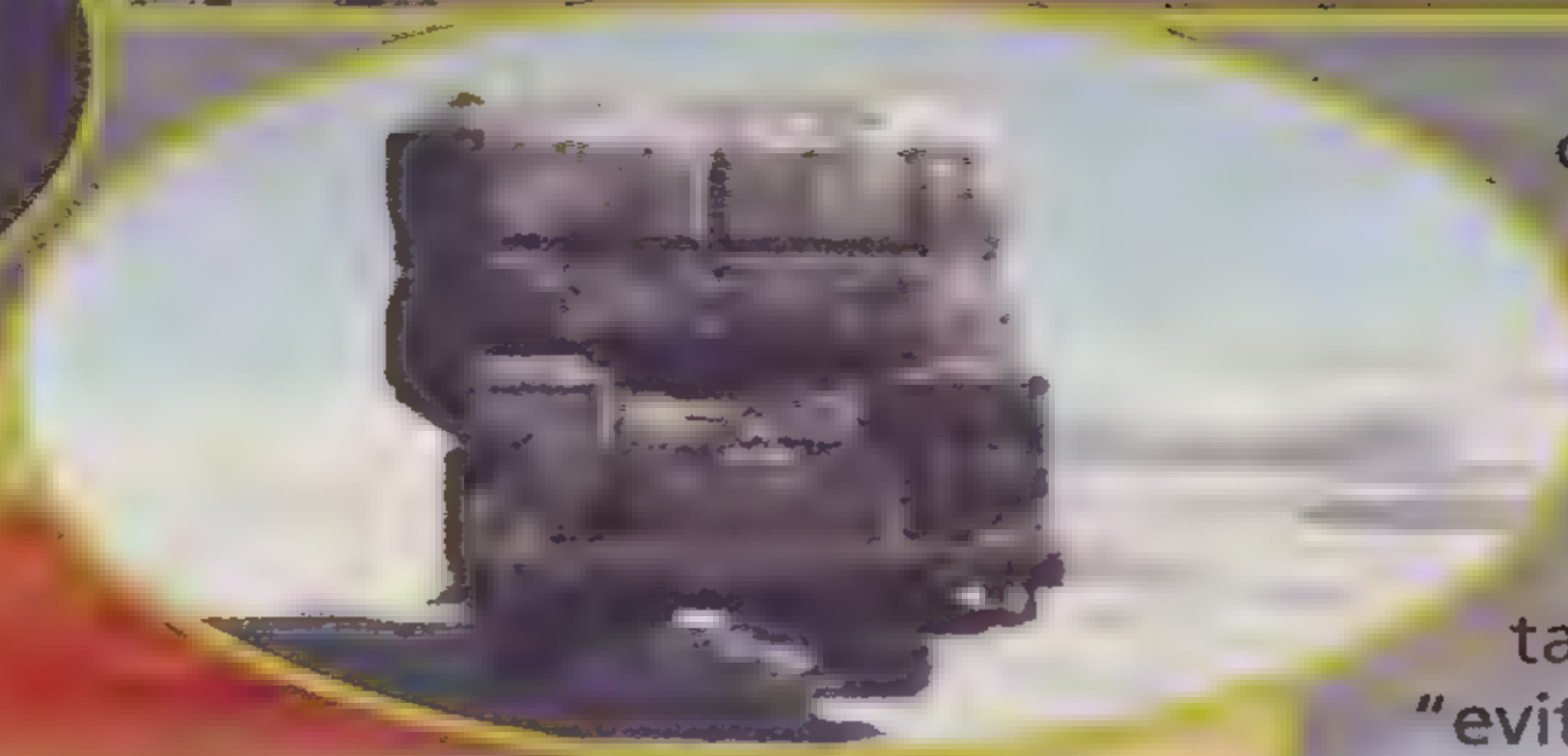
Sentinel è uno degli avversari più coriacei del secondo livello.

Tutte le esplosioni sono state realizzate in maniera piuttosto realistica.

KRAZY IVAN

Il tempo degli eroi belli, simpatici e coraggiosi (molto spesso anche "americani") è ormai finito, e quelli della Psygnosis lo hanno intuito subito. Nel loro ultimo gioco, infatti, dovrete entrare nei panni di un soldato russo, antipatico, menefreghista e soprattutto completamente pazzo, tanto pazzo da non avere alcun timore nell'affrontare la terribile invasione aliena che sta tenedo sotto scacco le principali città della terra. New York, Tokyo, Parigi e altre, tra le maggiori città del mondo, stanno per essere rase al suolo da un particolare tipo di generatore, in grado di creare un campo di forza che può distruggere ogni cosa. Naturalmente al caro Ivan il Pazzo (è questo il nome del suddetto soldato russo) di questa situazione non gli importa più di tanto, ma vede questo assedio come un'occasione in più per poter menare le mani (il suo coraggio potrebbe essere definito più propriamente spavalderia mista a sete di sangue) a bordo della sua Armatura Potenziata (Powersuit), dotata delle più potenti e avanzate armi da guerra. Il vostro scopo sarà infatti quello di atterrare in una delle cinque città infestate, fare piazza pulita dei mezzi nemici e infine distruggere il generatore del campo di forza. Tale compito, in partenza già non facile, viene ulteriormente complicato dalla necessità, prima di poter accedere al reattore, di massacrare particolari nemici (in pratica i guardiani della zona), il cui numero varierà a seconda della difficoltà della missione. Non appena atterrati dovrete innanzitutto vedervela con i più comuni mezzi alieni per poi dirigervi verso uno di questi giganteschi robottoni, che in pratica rappresantano la parte elitaria del loro esercito, e sconfiggerli in un duello all'ultimo sangue. Queste incredibili macchine da guerra potranno assumere svariate forme: passeranno da figure umanoidi, insettiformi e animalesche (incluse le

Il generatore è capace di generare un volume di fuoco veramente notevole.

Prima di affrontare un nemico la bionda vi fornirà dei particolari tattici.

capacità volanti), fino a delle vere e proprie batterie di cannoni con le gambe e ognuna di esse avrà bisogno di una particolare strategia per essere affrontata, che spesso si risolverà in "evita i colpi, scappa e colpisci". Una volta debellati tutti i "generali alieni" dovrete combattere anche con il reattore in modo da farlo saltare e liberare la città. Se lo schema di gioco si ferma qui e può apparire un po' ripetitivo (ma vi assicuro dannatamente divertente), bisogna ammettere che la realizzazione tecnica e le parti di contorno sono a dir poco impressionanti. Tanto per cominciare la grafica può contare su mostri, fondali e cielo coloratissimi e texturemappati con ottimi effetti; quello

I LOVE MY BEATIFUL WEAPON!

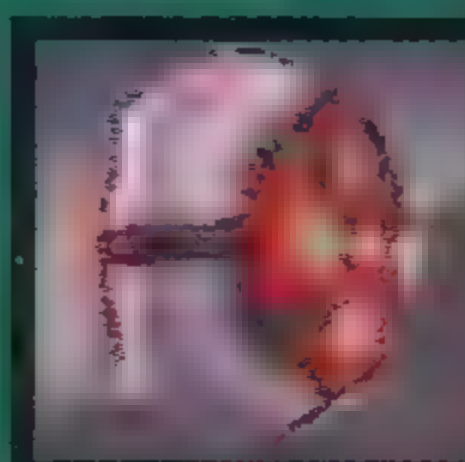
Ogni qualvolta abbatterete un nemico verranno liberati degli ostaggi e un bonus che avrà differenti effetti sulla vostra Powersuit.

RICARICA ARMI

L'interessante gadget in questione ricaricherà al massimo tutte le armi standard del vostro mezzo come mitragliatrici, laser e cannone al plasma.

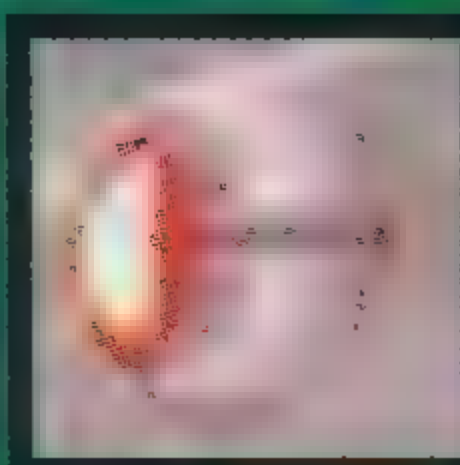
RICARICA MISSILI

Come dice il suo nome questo bonus vi [illegible] un set completo di dieci missili per far fuori i nemici più coriacei e potenti.

RICARICA SPECIALE

Dopo il combattimento con un boss avremo probabilmente ormai utilizzato la nostra arma speciale; il bonus in questione ve la ricaricherà del tutto.

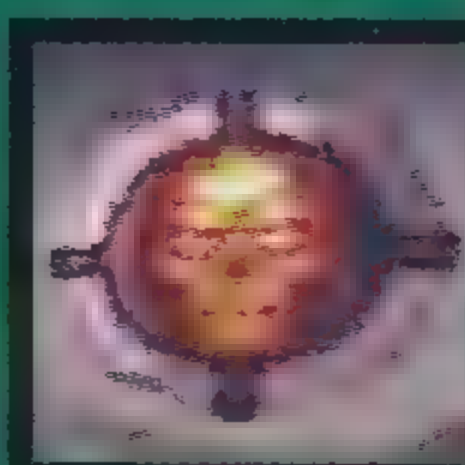
ENERGY CORE

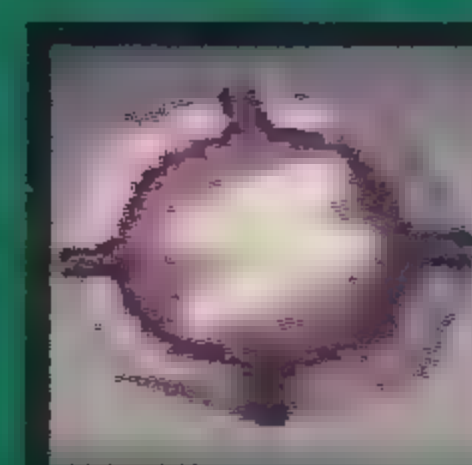
Questo bonus ha due funzioni fondamentali: ricaricherà i vostri scudi e vi servirà a fine missione per apportare miglioramenti al vostro mezzo.

AIR-STRIKE

Tre aerei passeranno sulla zona bombardando ogni cosa. Il problema è che tra "ogni cosa" sarete compresi anche voi (se non scapperete in tempo)!

SCHIZO MODE

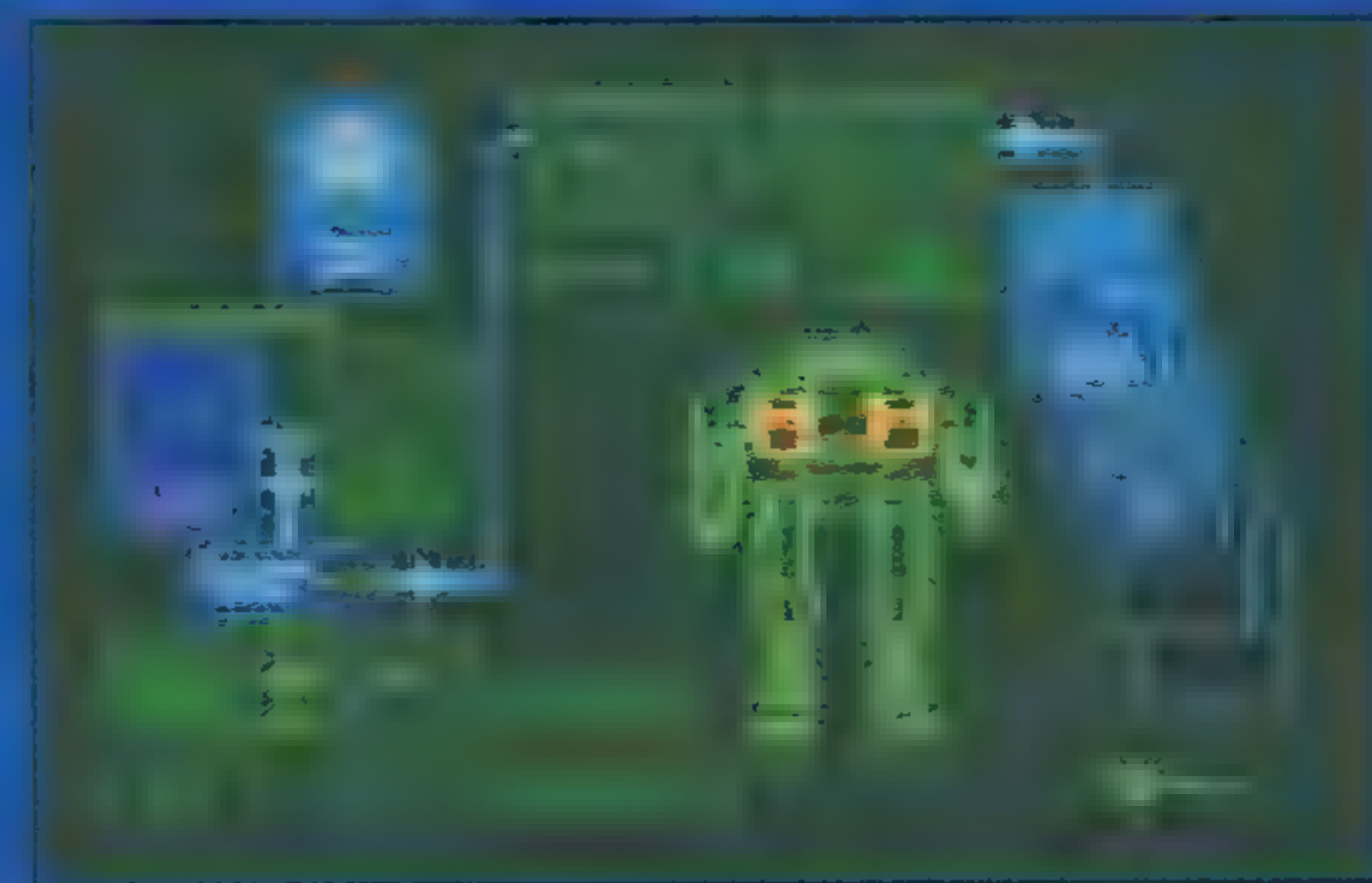
Dopo aver raccolto questo bonus diventerete invulnerabili ma saranno invertiti i comandi direzionali del joypad, provate a [illegible] [illegible]!

ZOMBIE MODE

Funziona essenzialmente come la Schizo Mode rendendovi invulnerabili, ma al posto di invertire i comandi diminuirà la vostra velocità.

ENERGIA MODE

Questo bonus è in assoluto il migliore: oltre a rendervi invulnerabile ad ogni arma nemica, aumenterà anche la vostra velocità!

Non appena distruggerete un nemico appariranno i bonus da recuperare.

SCUSI, MI AGGIUNGE I CERCHI IN LEGA E L'ABS?

Al termine di ogni missione avrete la possibilità di migliorare l'armamento e l'armatura della vostra Powersuit per affrontare al meglio la missione successiva. Essenzialmente avrete a vostra disposizione il numero di Energy Core che avrete raccolto durante la missione da distribuire tra le quattro caratteristiche fondamentali: armi standard, missili, special e armatura. Fate molta attenzione a bilanciare i miglioramenti in modo da poter avere sempre un'arma forte a disposizione quando finirete le munizioni della precedente.

che però fa letteralmente rimanere a occhi aperti è l'alta qualità dei numerosissimi filmati in FMV che sono stati, udite udite, completamente tradotti in ITALIANO con tanto di modi di dire ed espressioni gergali. Al di là della sincronizzazione dei dialoghi realizzata piuttosto male, l'effetto ottenuto è notevole grazie soprattutto ai contenuti altamente ironici: vi basti l'esempio di Ivan che, parlando con la bionda sul mezzo d'appoggio, della distruzione di Parigi, si infuria alla notizia della prossima distruzione di EuroDisney! Insomma, Krazy Ivan è davvero un bel gioco il cui unico punto negativo risiede nel ristretto numero di missioni che bisogna affrontare: a livello medio non impiegherete tanto tempo (ma neanche poco) a concluderle. Ricordatevi comunque che vi rimarrà sempre il livello difficile, la possibilità di giocare in link e tanto, divertimento.

• *Air*

KRAZY IVAN

Il primo gioco che viene in mente giocando a *Krazy Ivan* è senza dubbio *War Hawk*: a cominciare dallo stile grafico, tutto effettivamente ricorda il precedente titolo della Sony/Psygnosis. Dopo pochi minuti di gioco ci si accorge però che c'è qualcosa di più: molte più possibilità, più armi, nemici sempre più vari e naturalmente l'accattivante formula degli scontri uno contro uno. L'idea infatti di affrontare i mech nemici in "arene" con scontri all'ultimo sangue può sembrare un po' limitativa, ma alla lunga sembra funzionare proprio bene (da notare i commenti che la bionda sul mezzo-appoggio ci dice di volta in volta), senza intaccare minimamente la qualità di questo prodotto. Certo la strategia non è proprio l'elemento chiave di *Krazy Ivan*, ma a chi può interessare questo fatto se il gioco diverte e stimola ad andare avanti per vedere nuove armi e nuovi nemici? L'unica perplessità riguarda la longevità del titolo che non sembra molto elevata, anche se i tre livelli di difficoltà e l'opzione per giocare in Link migliorano notevolmente questa situazione.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Tutte le funzioni di "pilotaggio" sono state riprodotte perfettamente sul joypad con un sistema di comande semplice e intuitive

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Cinque missioni sono un po' pochine anche se l'aumento crescente del numero di nemici e della loro potenza vi terranno impegnati a lungo

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

PSX 89

SOTTO CONTROLLO

Spostamento laterale sinistro

Abbassa lo sguardo

Muove avanti/indietro e effettua le rotazioni Dx/Sn

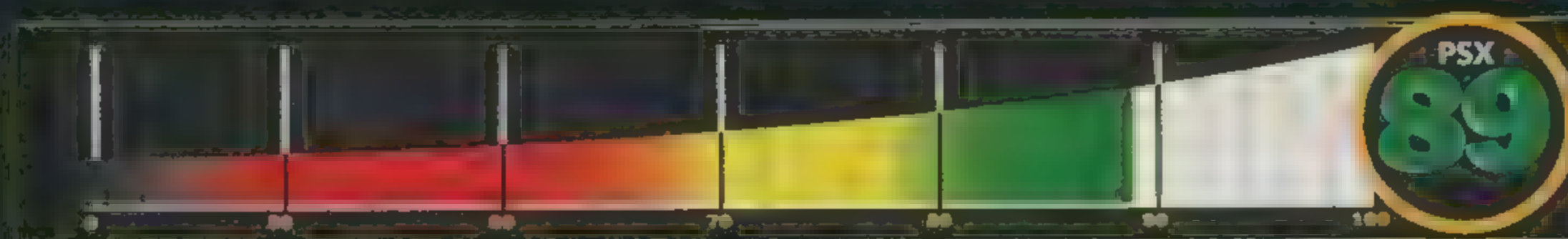
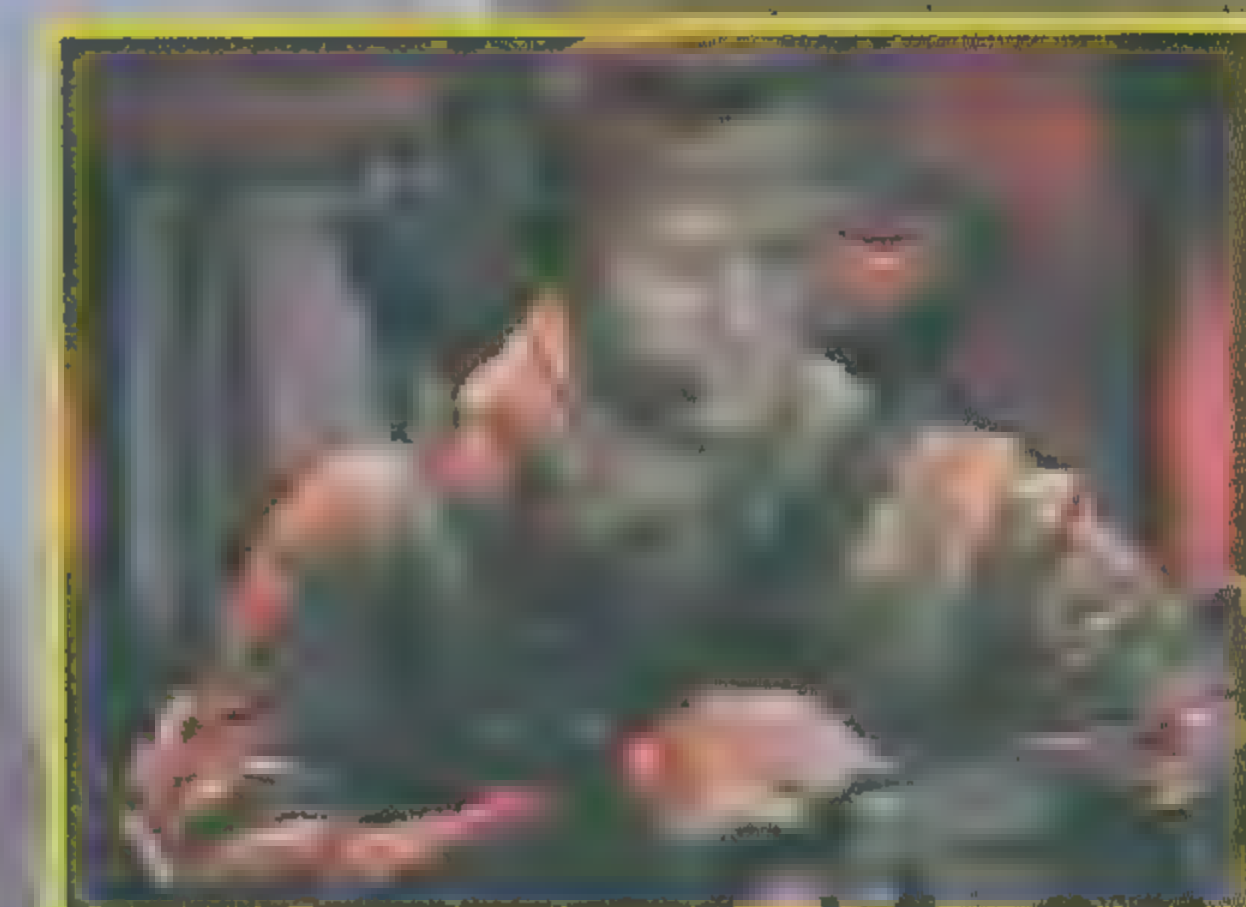
Spostamento laterale destro

Alza lo sguardo

Lancia i missili

Usa l'arma speciale

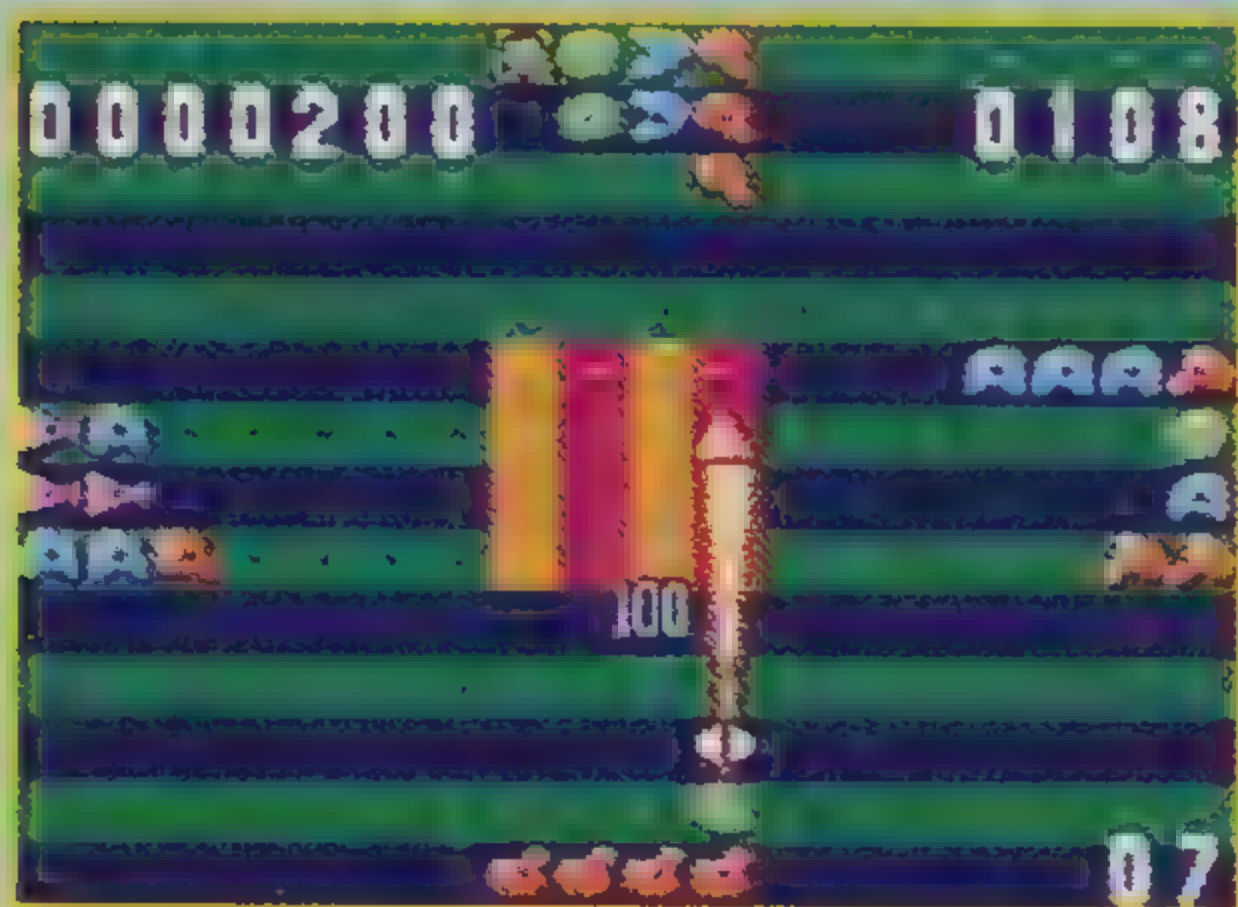
Spara con l'arma base

Cambia l'arma base

Spesso dovrete affrontare dei nemici che vi attaccheranno dall'alto.

Casa: VIACOM NEWMEDIA
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 4

ZOOP

È innegabile che l'elemento grafico rappresenti un importante supporto a un gioco di primo piano. Prodotti come *Donkey Kong Country* uniscono perfettamente una superba giocabilità a un fattore audiovisivo sbalorditivo. Nei rompicapo, invece, la semplicità della grafica è compensata da una struttura di gioco immediata e intrigante che catapulta il giocatore in una sfida ai limiti della resistenza umana. *Zoop* presenta queste caratteristiche in modo appropriato. Nei "panni" di una freccetta che si muove all'interno di un quadrato al centro dello schermo, dobbiamo fermare l'avanzata di file di varie sagome provenienti dai 4 lati dello schermo. Inutile dire che la loro meta finale è il nostro spazio vitale, varcato il quale termina la partita. Per eliminare le figure incombenti, occorre che il nostro proiettile abbia lo stesso colore degli oggetti che si intende distruggere. A seconda del numero di obiettivi cancellati, ci viene attribuito un numero di punti proporzionale e viene diminuito un valore numerico visualizzato nel punto superiore destro dello schermo. Questa cifra costituisce il numero di sagome d'abbattere per superare il livello (9 in tutto) in corso. Il cambiamento del colore della freccetta è subordinato al contatto con un oggetto che possiede il colore desiderato: in tal modo avviene uno scambio cromatico. Lo svolgimento delle partite è vivacizzato dalla presenza di alcune icone bonus che permettono una condotta di gioco più varia tramite la quale ci si può cavare d'impaccio più agevolmente. È possibile eliminare una fila intera indipendentemente dai colori presenti in essa, distruggere tutte le figure che attaccano da un lato dotate della medesima tinta, provocare reazioni a catena facendo sparire i blocchi collegati a quello colpito, passare automaticamente un livello collezionando 5 icone a forma di molla. Il nostro tasso di abilità può essere testato mediante il modo Continual in cui il completamento di un livello non prevede l'aggiornamento dello schermo in quello successivo riproponendo le sagome non eliminate.

• *Krull*

La grafica è grezza, ma la giocabilità compensa egregiamente.

In questo caso con la freccia verde abbiamo eliminato un'intera fila.

ZOOP

Zoop rappresenta, come ogni prodotto della sua categoria, un gioco privo di attrattive "tecnologiche" che mira esclusivamente alla sostanza, regalandoci ore e ore di divertimento. Non per niente, la formula sulla quale si basa il gameplay è tanto semplice quanto intrigante, ispirandosi a quella di classici come *Tetris*. Inizialmente ci si ritrova a compiere azioni basilari accoppiando pochi simboli alla volta. In seguito, assimilata pienamente la meccanica di gioco, si dà maggior peso alle varie tattiche che consentono di ottenere risultati più vantaggiosi e gratificanti. In tal senso, la curva di apprendimento è molto alta, anche tenuto conto della frenesia che caratterizza le partite nei livelli avanzati. Peccato manchi il modo Versus, lacuna che sembra, però, dovuta all'impossibilità "logica" di splittare lo schermo. D'altro canto, forse, la sovrapposizione di 2 freccette in un unico quadrato avrebbe potuto creare un po' di confusione. Dunque, accontentiamoci e giochiamo in doppio a *Bust-a-Move*.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ● ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÀ 9/10
Immediata quanto divertente. Passerete svariate ore davanti allo schermo

GRAFICA 6/10
Semplicistica e funzionale. Fondali "colorati" [illegible]

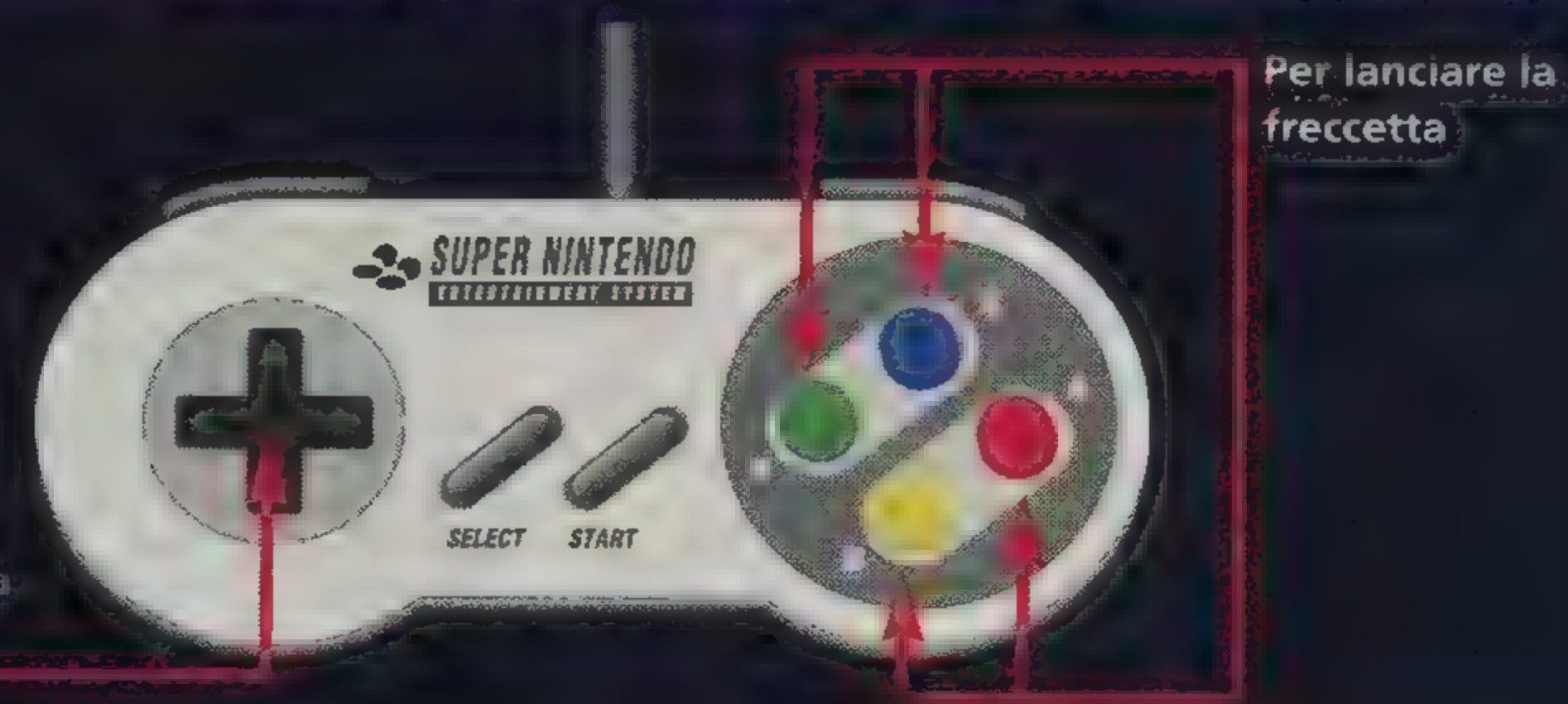
SFIDA 8/10
2 modi di gioco e 4 livelli di difficoltà garantiscono esperienza di gioco intensa e duratura. Si fa sentire l'assenza del VS mode

SONORO 8/10
Colonne sonore di varia natura: talvolta [illegible]

SNES 85

SOTTO CONTROLLO

Per lanciare la freccetta

Per muovere la freccetta

Casa: US GOLD
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

L'atletico Izzy si destreggia in un mondo al limite dell'assurdo.

Come in tutti i giochi di piattaforme bisogna saltellare evitando i nemici

Izzy's
Quest for the olimpic rings

Gli antichi greci accesero la prima fiamma olimpica. Con il passare del tempo e delle Olimpiadi la fiamma è diventata sempre più calda e luminosa grazie agli abitanti del Mondo Torcia, un universo parallelo al nostro dove è conservata e custodita la famosa fiamma olimpica. Ogni quattro anni il conclave dei maghi del Mondo Torcia si riuniscono e con riti arcaici che risalgono ai tempi dei Pantheon greci aprono il portale magico che collega il loro mondo al nostro e inviano a noi poveri mortali la torcia olimpica per dare così il via alle Olimpiadi. Tutto era pronto, i maghi riuniti, le componenti dell'incantesimo alla mano quando un malvagio essere si è impadronito dei cerchi olimpici, minacciando, così, il nostro mondo che non potrà avere le tanto agognate Olimpiadi estive di Atlanta. Saremo in grado di riconquistare i 5 anelli olimpici e riportare la serenità nel mondo Torcia?
Izzy's Quest for the Olimpic Rings è un gioco a piattaforme tra i più classici. Il giocatore controlla Izzy un simpatico teenager alto poco più di un metro e trenta dalle sorprendenti capacità metamorfiche ed essendo un atleta si trasformerà nei vari attrezzi ginnici comunemente usati durante gli eventi olimpici. Insieme a Izzy potremo esplorare il mondo degli antichi greci, dove è custodito il primo anello, entreremo in un mondo sotterraneo "caliente", un vero e proprio inferno di lava, dove è nascosto il secondo anello è nel terzo stage... no! Non vi dico cosa si dovrà fare per ritrovare il terzo e ultimo anello. I più attenti tra di voi, a questo punto si chiederanno dove sono finiti gli altri due anelli, considerato il fatto che in tutto sono cinque. Infatti, i restanti anelli si potranno con-

Questo livello ricorda un mondo già visto nel mitico Sonic.

Arrampicandosi sulle liane Izzy ascende verso l'ignoto.

GO FOR IT

Izzy è capace di trasformarsi in qualsiasi oggetto utilizzato nelle manifestazioni sportive. Le sue metamorfosi, che avvengono saltando su una stella, variano da arciere a spadaccino, da lanciatore di martello a giavellotto (troppo simpatico e veloce...), da deltaplano a skateboarder (scusate l'ignoranza, ma esistono anche queste due discipline olimpiche?) e infine a giocatore di baseball.

quistare soltanto attraverso i canonici bonus stage a cui si avrà accesso solo previo completamento del livello nel più breve tempo possibile. In fondo, se si vogliono vincere le Olimpiadi bisogna pur meritarsele.
Ciò che rende particolare il gioco è il fatto che, all'interno di ogni stage, sono presenti numerose zone dove si svolgeranno delle gare olimpiche con tanto di giudici che esprimeranno il loro parere; se volete accedere ai bonus stage vi conviene far felici i suddetti giudici. Anche la grafica ha la sua parte in questo titolo ricco di humour e passaggi segreti, nella più classica tendenza platform degli ultimi tempi.

• ***Prince***

Si può dire di tutto tranne che Izzy sia bello, almeno è simpatico.

Si trsforma in un astro missile per raggiungere l'infinito.

IZZY

Izzy è l'impersonificazione dell'atleta perfetto: agile, scattante, sempre pronto a qualsiasi evenienza, caratteristiche molto utili quando ci si trova in un mondo magico da percorrere nel più breve tempo possibile, con terribili quanto simpatici mostriciattoli che vi stanno alle calcagna. *Izzy's Quest for the Olimpic Rings* è un classico platform con centinaia di bonus da collezionare, mostriciattoli da schiacciare per giungere alla meta e partecipare al BIG EVENT: le Olimpiadi. Ma c'è di più. Mentre si controlla Izzy per i vari livelli si ha l'impressione di non poter fare a meno di continuare a giocare per arrivare alla fine, non importa che strada prendere (visto che non esiste una unica via per arrivare alla fine del livello) o non prendere qualche bonus, l'importante è arrivare al traguardo. Considerato che si tratta del primo gioco che utilizza la licenza delle Olimpiadi di Atlanta, credo che i programmatori abbiano voluto dare un senso di sportività dove partecipare è molto più divertente che vincere.

AGIRE & PENSARE

A P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il sistema di gioco è facile e intuitivo, non perderete neanche un secondo prima di cominciare a giocare seriamente

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Avvincente fin dai primi livelli e cresce sempre di più man mano che si procede. Le prime volte che entrerete nel bonus stage non sarà così facile conquistare l'anello

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SNES 83

SOTTO CONTROLLO

Per muovere Izzy

Salto da ostacolista

Salto mortale/usare l'ar ma/fare volare

Tutti i tasti che desideri

Con noi avrai tutti
i video games in
commercio al mondo

Farai parte di un
gruppo in franchising
a circuito nazionale

Il tuo centro godrà
di una pubblicità
a respiro nazionale

I tuoi clienti faranno
parte del fantastico
"Club GlobalGame"

Avrai un'insegna
esclusiva e servizi unici

Sarai finanziato
alle prime forniture

24 ore su 24 collegato
con il tuo franchisor
per ogni problema

Conoscerai in anteprima
tutte le novità in
fatto di Software

GLOBAL GAME®

UN'AZIENDA IN COSTANTE ASCESA

GLOBAL GAME è oggi un marchio conosciuto in tutta Italia. Il gruppo ha aziende dislocate su tutto il territorio nazionale scelte per creare una rete capace di interagire e completarsi.
La Global Game offre oggi un vastissimo assortimento nel campo dei videogame legandosi ad importanti prodotti come Nintendo, Sega, Sony, e accessori Logic 3.
Innumerevoli i servizi disponibili per gli affiliati: consulenza per la ricerca, scelta e allestimento locali, fornitura arredamento, formazione del personale, meeting di aggiornamento su prodotti e tecniche di vendita, fornitura hardware e software per la gestione, assistenza fiscale e legale.
La Global Game inoltre è l'unico centro ad offrire un'assortimento totale di 2500 articoli la cui vendita sarà appoggiata dall'efficace e massiccia pubblicità che la Global Game pubblica regolarmente su numerose testate del settore.

Chi Siamo

Resp Franchising Gaetano Damiata
(instancabile viaggiatore vola su e giù per l'Italia senza mai fermarsi)

Resp Marketing Giovanni Farina

Numero Verde

Al numero verde risponde Erina
(preparata, gentile e cordiale ascolterà tutte le tue richieste)

Per ogni tuo problema Mariagrazia
(non si scoraggia mai, qualunque sia il tuo problema lei si batterà per aiutarti a risolverlo)

Dino è il nostro responsabile dei sistemi informatici
(informato sempre su tutto)

Abbiamo 142 strutture affiliate

6 linee r.a

Collegamento in rete online con i nostri affiliati

Siamo l'unica azienda che non fa vendita per corrispondenza diretta

3 negozi Global Game già operativi

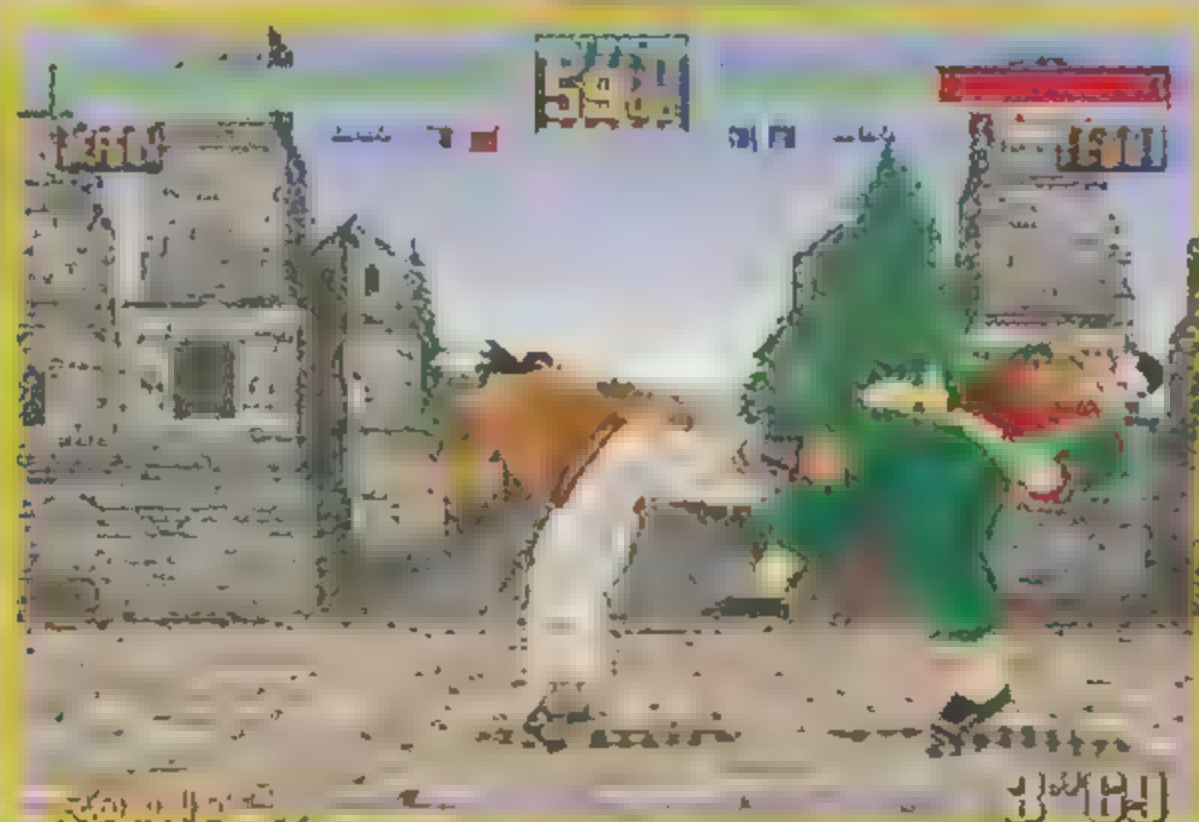
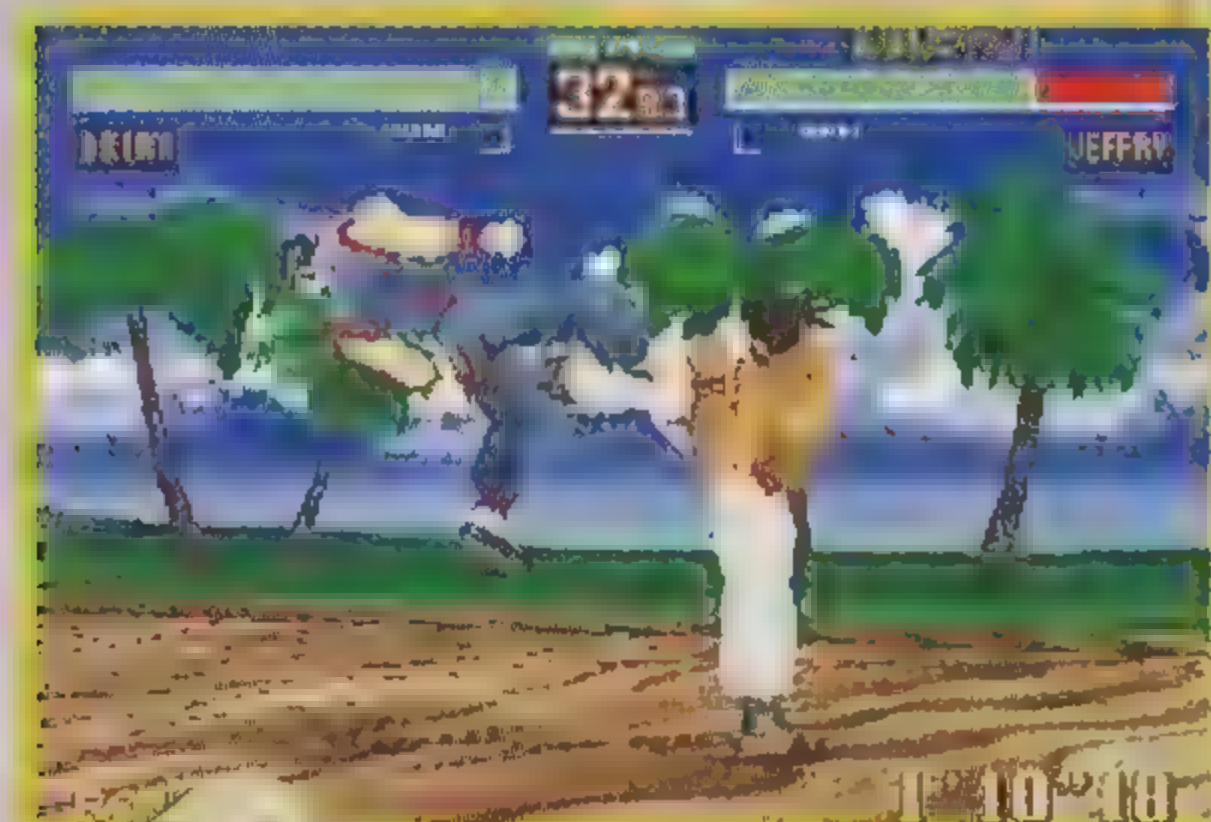
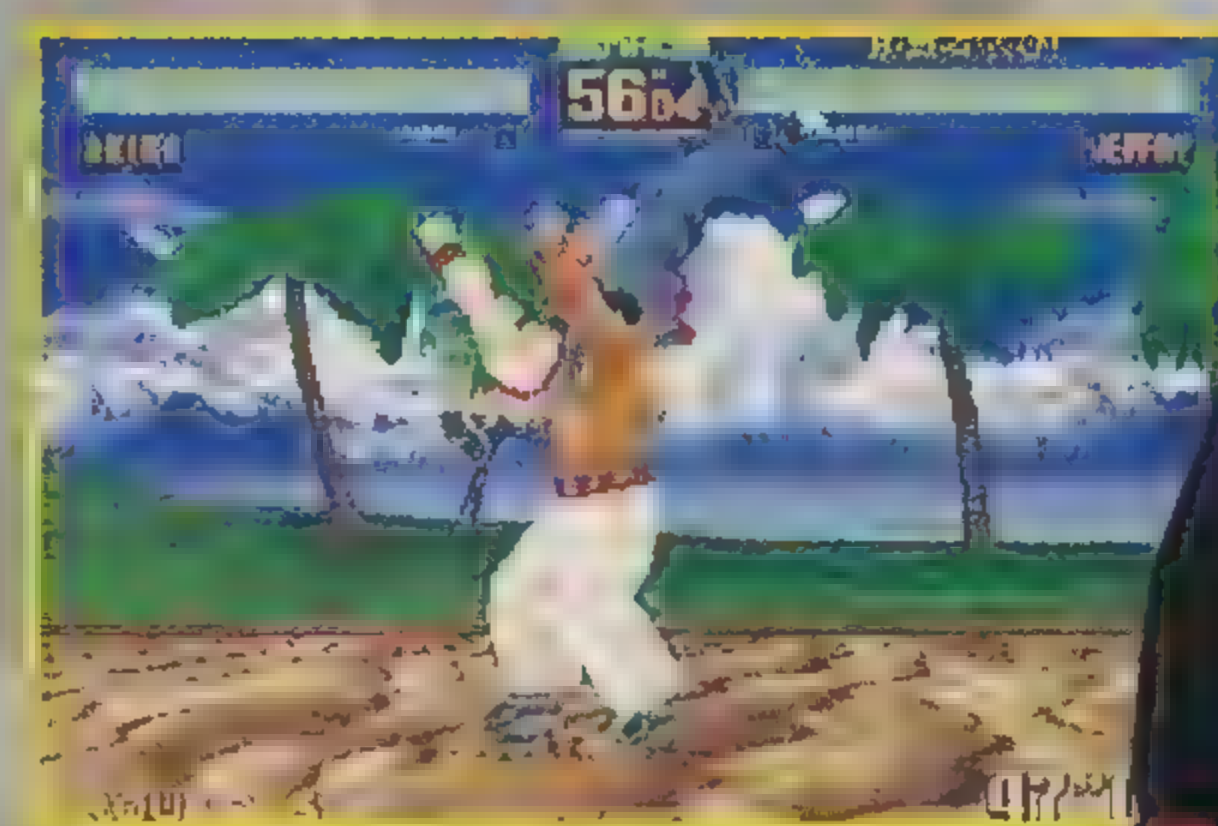
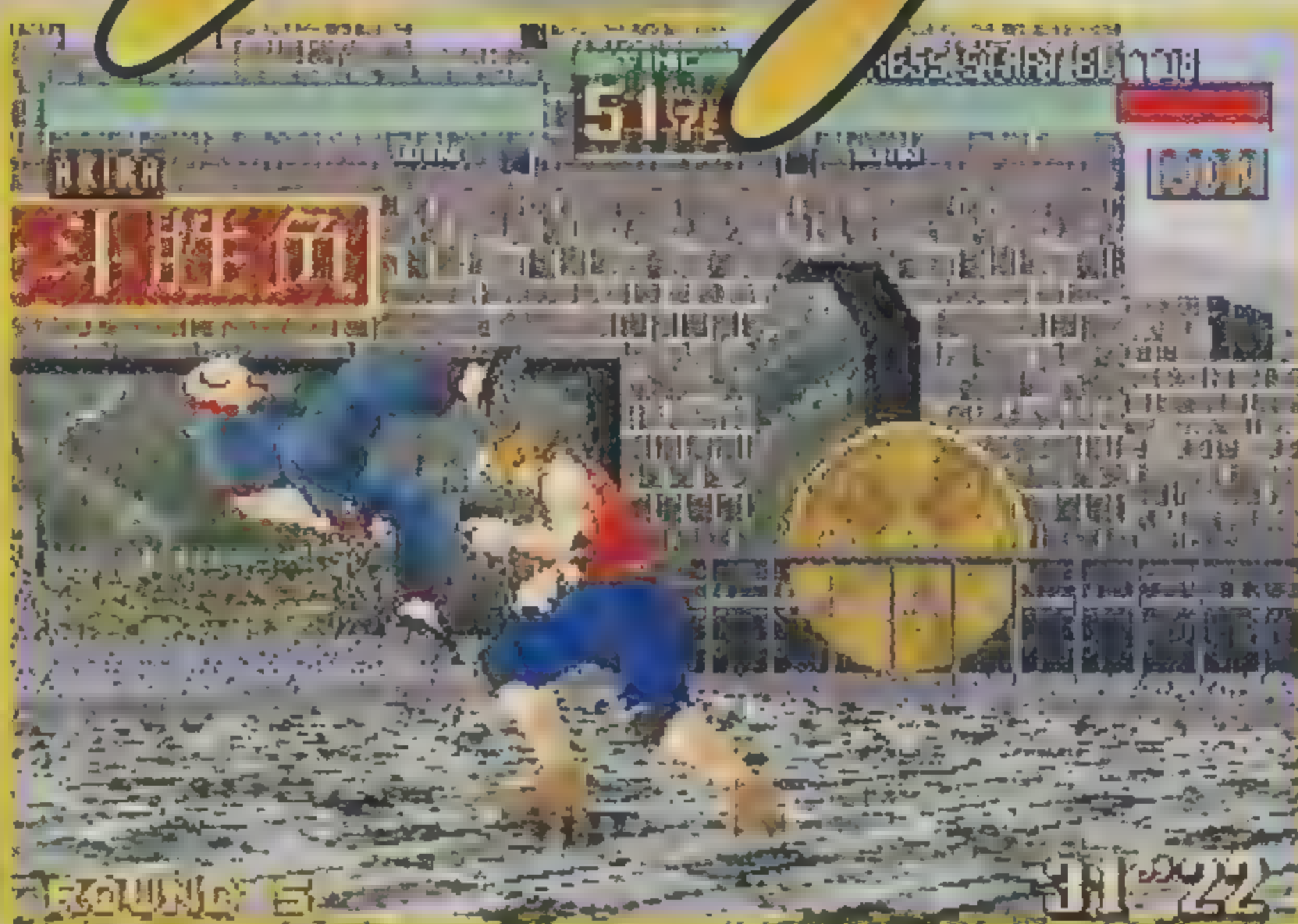
Una fitta rete di vendita composta da agenti dislocati su tutto il territorio nazionale

NUMERO VERDE
167- 279350

GLOBAL GAME®

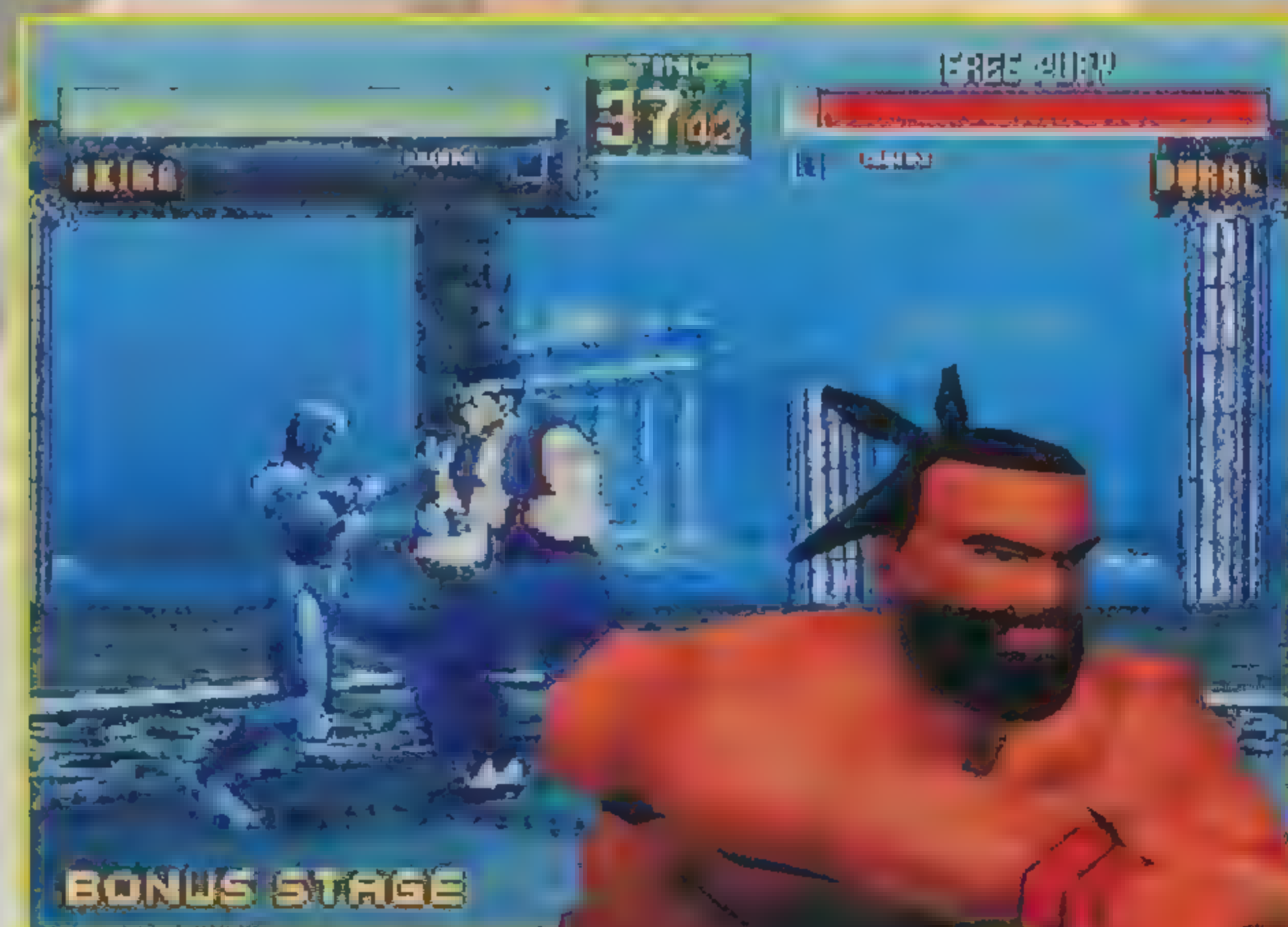
Casa: **SEGA**
N°Giocatori: **1/2**
Continua?: **Sì**
Livelli di difficoltà: **3**

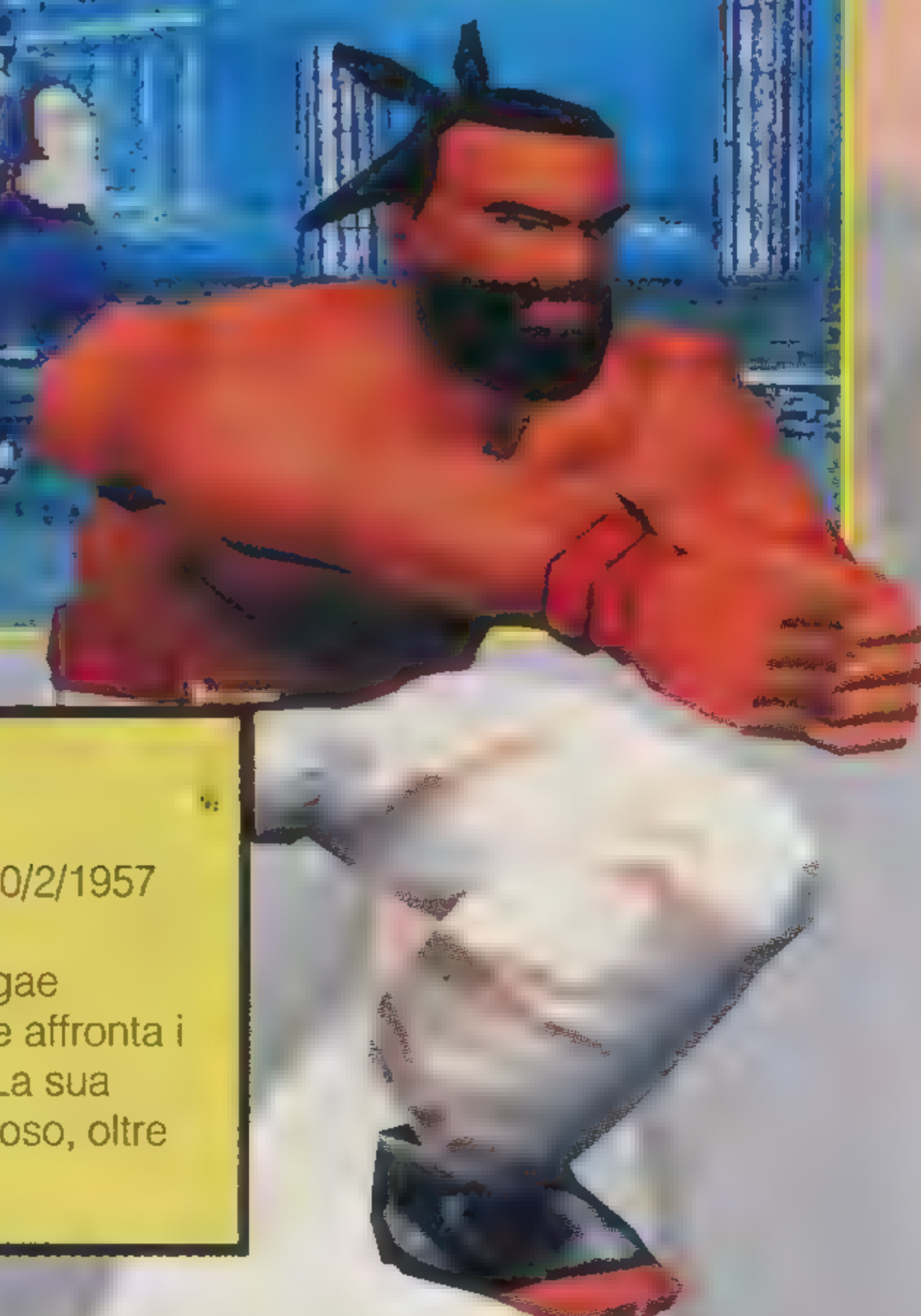
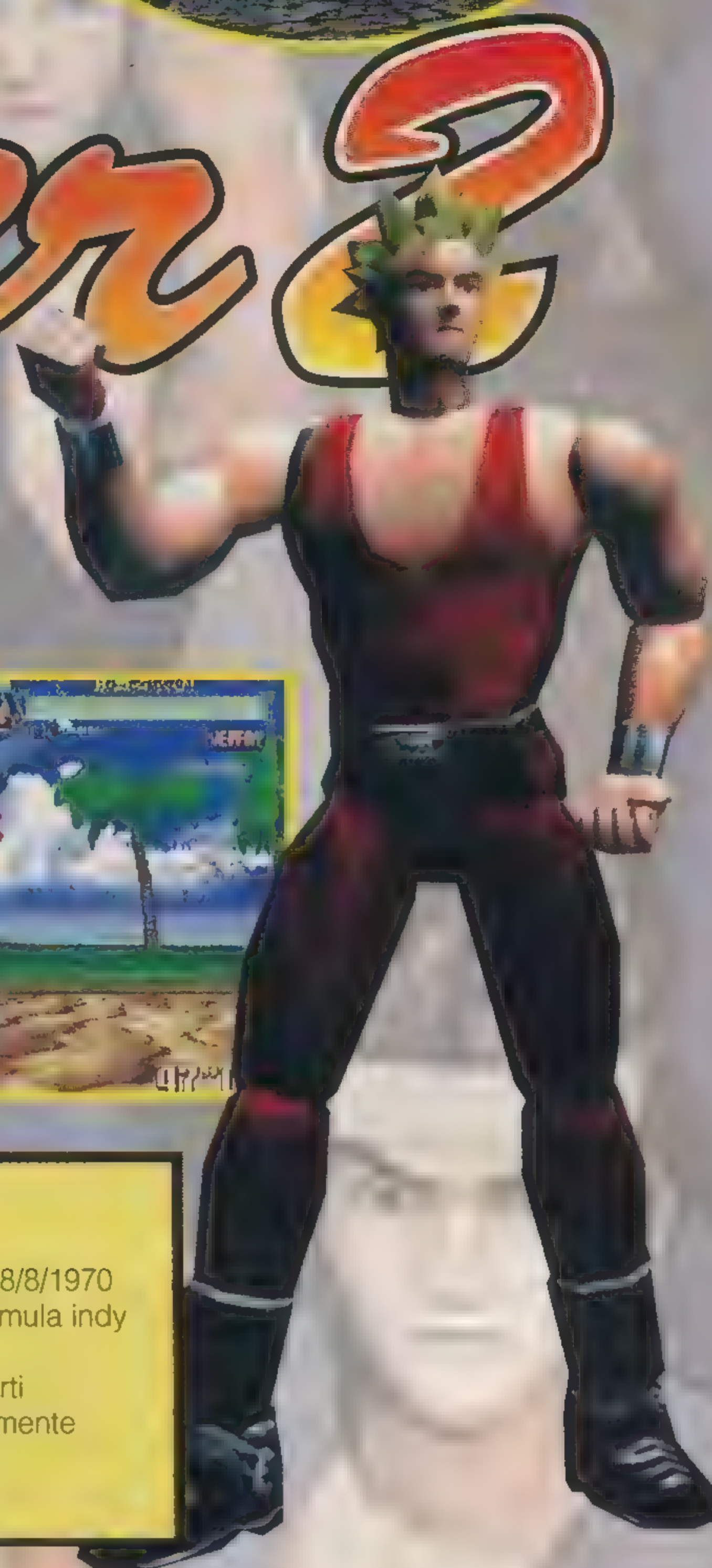
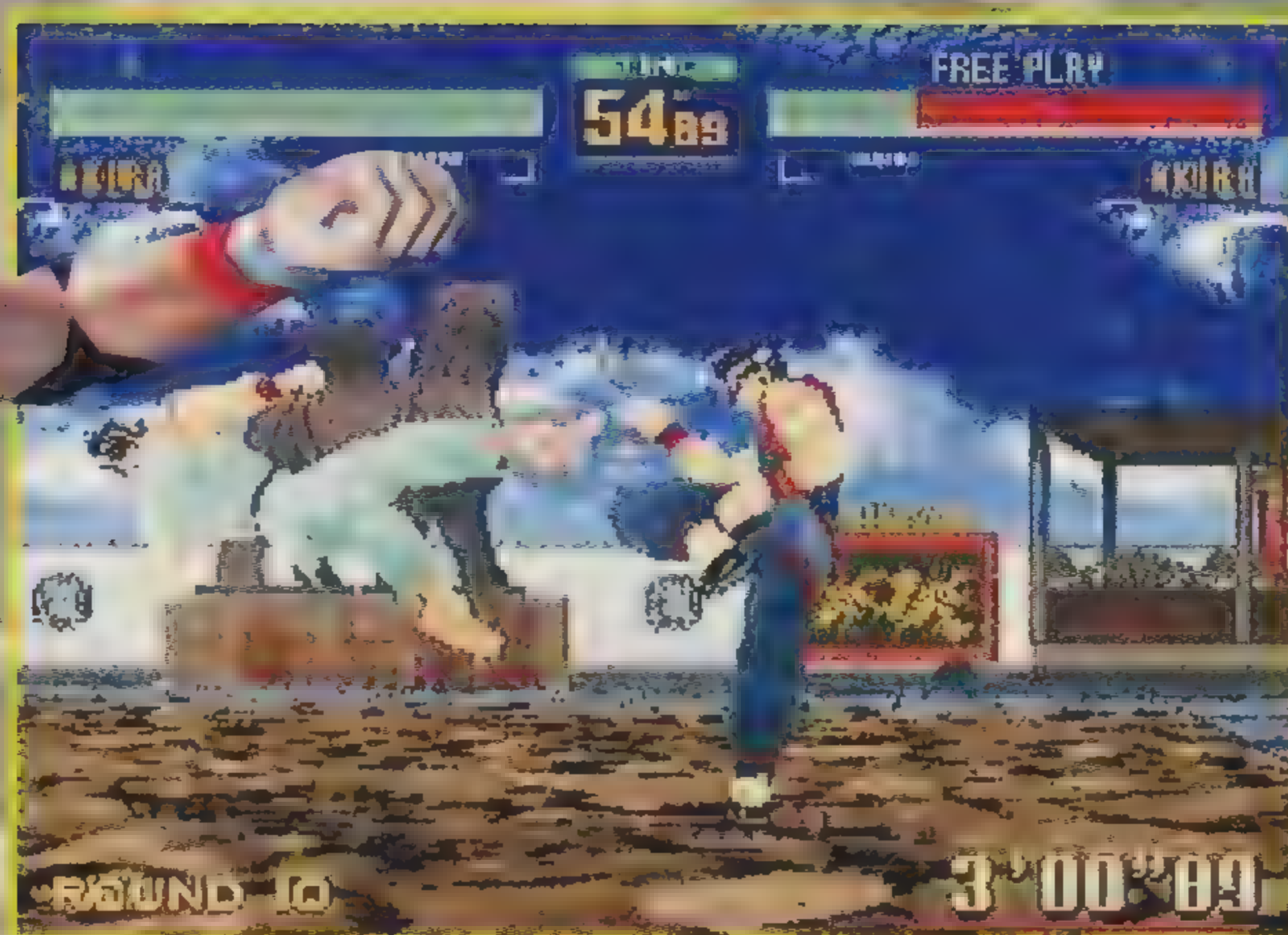
Virtua Fighter 2

Virtua Fighter 2 è grandioso. È questa la prima impressione che si ricava dall'osservazione di una delle conversioni per Saturn più attese degli ultimi mesi (forse ancor più di *Sega Rally*). Impressione che viene presto confermata dal momento in cui si prova a stringere, non senza un filo di emozione, il joypad fra le mani, e ad abbozzare qualche timido colpo contro il primo avversario proposto dalla CPU. I dubbi e le perplessità sul nuovo sistema operativo per il 32 bit di casa Sega, o perlomeno sul suo "effetto miracoloso" per una piattaforma che, fino a ora, aveva stentato a tenere il passo,

JACKY BRYANT

Provenienza: America **Data di nascita:** 28/8/1970
Sesso: maschio **Lavoro:** pilota in formula indy
Gruppo Sanguigno: A **Hobby:** ginnastica
Come Akira, le sue mosse sono ben calibrate fra arti superiori e inferiori. Buon lottatore, forte e discretamente veloce

SARAH BRYANT

Provenienza: America **Data di nascita:** 4/7/1973
Sesso: femmina **Lavoro:** studentessa
Gruppo Sanguigno: AB **Hobby:** paracadutismo
La giovane studentessa americana è sicuramente uno fra i lottatori più ostici da affrontare per vincere il torneo. Scattante e micidiale al punto giusto.

JEFFRY MCWILD

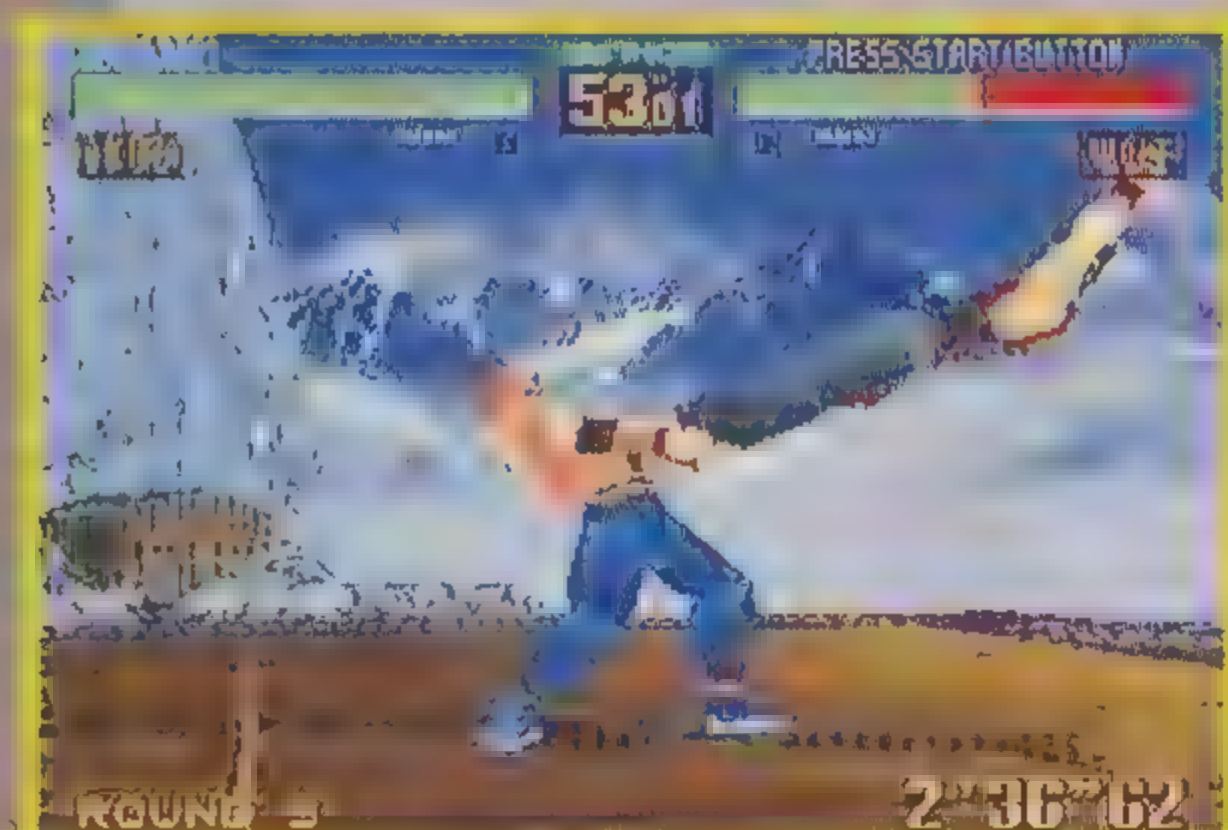
Provenienza: Australia **Data di nascita:** 20/2/1957
Sesso: maschio **Lavoro:** pescatore
Gruppo Sanguigno: A **Hobby:** musica reggae
È proprio il caso di dire che questo tenace lottatore affronta i problemi di petto, senza preoccuparsene troppo. La sua grezza tecnica non gli impedisce di essere pericoloso, oltre che molto potente.

Akira VS Akira, uno scontro tra titani in preparazione della sfida con Dural, sul fondo del mare.

Quando si combatte con Dural l'azione è rallentata poiché simula l'attrito che l'acqua esercita sui movimenti.

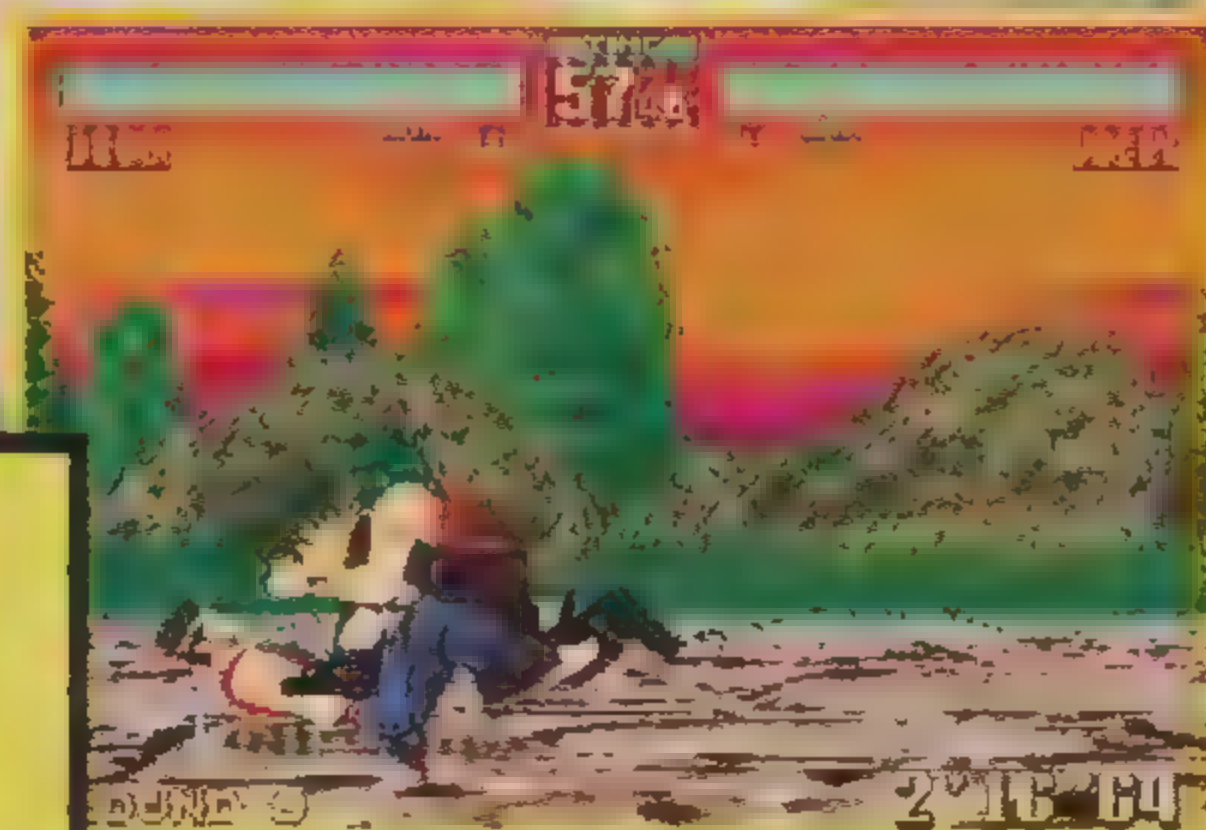
WOLF HAWKFIELD

Provenienza: Canada
Data di nascita: 8/2/1968
Sesso: maschio
Lavoro: lottatore di wrestling
Gruppo Sanguigno: 0
Hobby: karaoke
Grosso ma non stupido lottatore, fa uso delle sue esperienze da campione di wrestling esibendosi in prese e progressioni di attacchi davvero dolorose.

sono stati decisamente fugati da quello che a tutt'oggi si potrebbe definire il miglior picchiaduro poligonale disponibile sul mercato casalingo. A quanto pare, infatti, il team AM2 questa volta ha fatto le cose sul serio, dimostrando come non siano le macchine a "fare i giochi", ma esattamente il contrario. La trasposizione dal coin-op ha del prodigioso, a partire dalla grafica (la risoluzione usata è quella, altissima, di 704 per 480) per arrivare alla giocabilità, che è stata mantenuta in tutto e per tutto. Le duemila mosse della versione originale hanno trovato spazio anche in questa, mentre la differenze dei fondali sono ridotte ai minimi termini, così come quelle dei personaggi. Unico neo degli sprite è la loro ridotta dimensione, ma in quanto a fluidità e dettagli non è davvero il caso di rimpiangere il cabinato da bar: il minor numero di poligoni, infatti, non si nota grazie a un sapiente uso delle texture, che rendono indistinguibili i lottatori di *VF2* per Saturn dai loro "fratelli maggiori". Per tutti coloro che speravano in una buona conversione, certamente le loro aspettative non sono state deluse; in più, come per *Sega Rally*, sono state aggiunte tantissime opzioni (comprese due versioni del titolo) e elementi di contorno: tra le cose più interessanti c'è la presentazione (che evidenzia il salto grafico da *VF* a *VF2*), la possibilità di modificare le dimensioni del ring da 4 a 42 metri di lato, il watch mode (per assistere a combattimenti simulati), la differenziazione della

La povera Pai sta subendo una dura sconfitta a opera di Akira.

Una delle mosse più divertenti del poderoso wrestler Wolf.

PAI CHAN

Provenienza: Hong Kong
Data di nascita: 17/5/1975
Sesso: femmina
Lavoro: attrice di cinema
Gruppo Sanguigno: 0
Hobby: ballare
Pai Chan è il primo vero ostacolo che si incontra giocando per la prima volta a *Virtua Fighter 2*. Veloce e potente

Jacky si esibisce in una mossa piuttosto dolorosa.

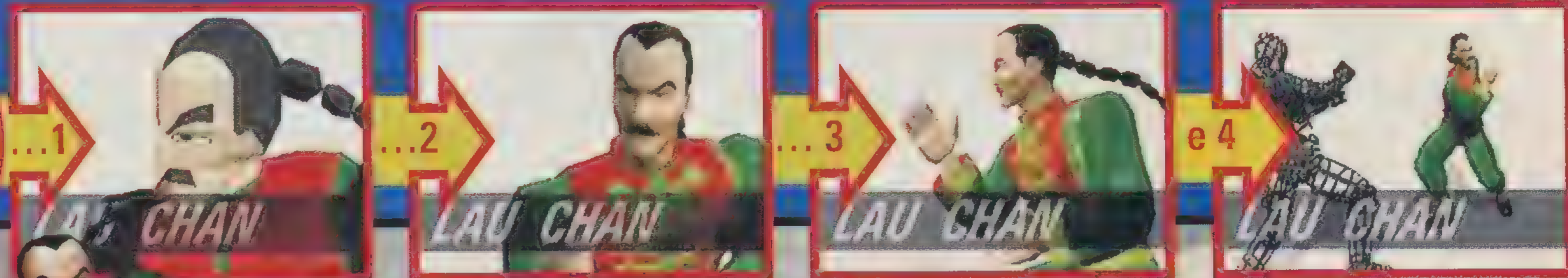
KAGE MARU

Provenienza: Giappone
Data di nascita: 6/6/1971
Sesso: maschio
Lavoro: ninja
Gruppo Sanguigno: B
Hobby: mahjong
Le sue particolarissime e versatili mosse si possono adattare con relativa semplicità nel contrastare tutte le tecniche avversarie. Non è semplicissimo da usare, ma dopo qualche esercizio ben riuscito non ve ne separerete più.

POWER GAME

LIFTING POLIGONALE

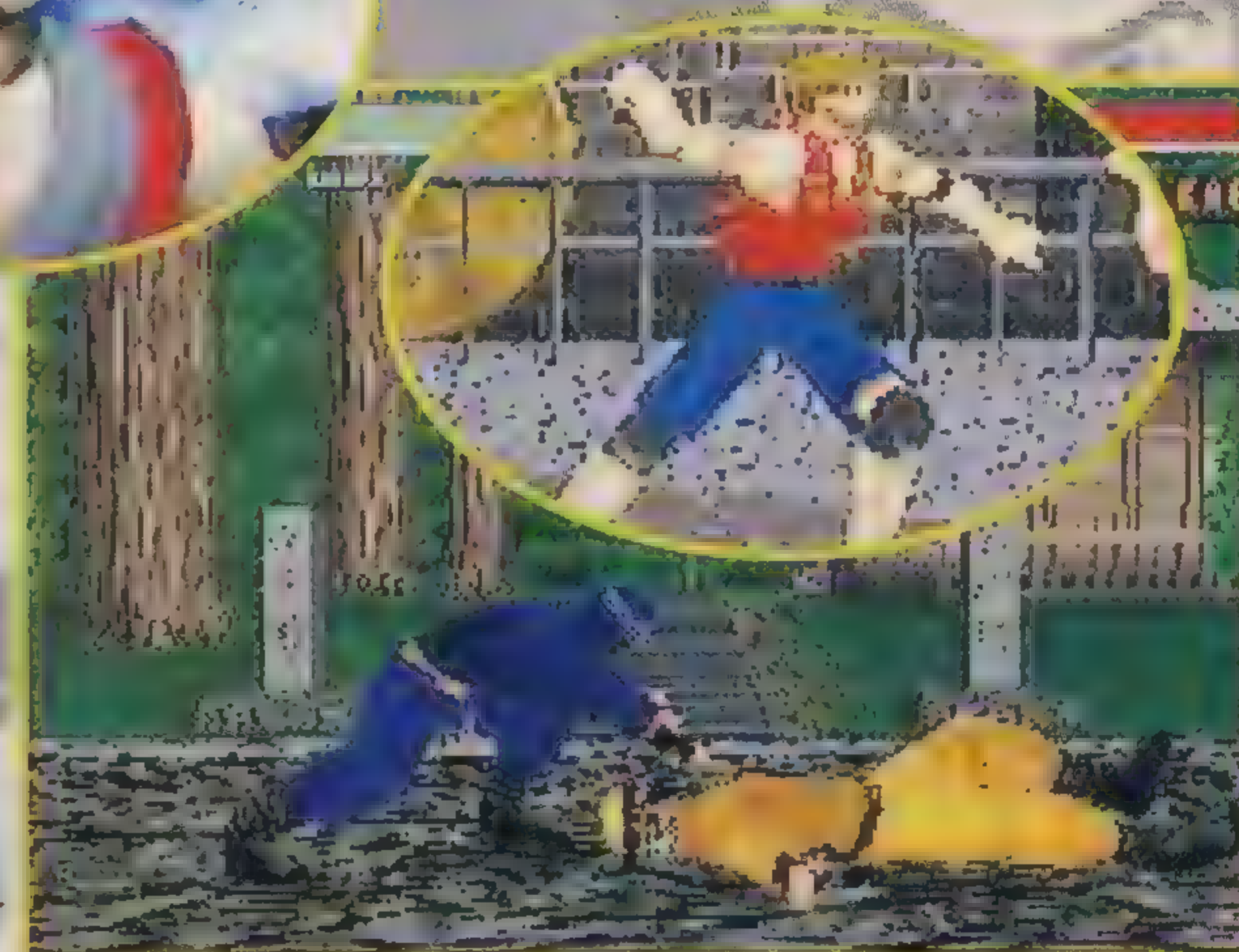
L'introduzione mostra il radicale cambiamento dell'aspetto dei lottatori in questa nuova versione di *Virtua Fighter*.

...1 LAU CHAN ...2 LAU CHAN ...3 LAU CHAN e 4 LAU CHAN

LAU CHAN

Provenienza: Cina
Sesso: maschio
Gruppo Sanguigno: B
Data di nascita: 2/10/1940
Lavoro: cuoco
Hobby: poesie cinesi

Oltre a essere il padre di Pai, è anche colui che le ha insegnato le basi delle arti marziali. Anche in questo caso, velocità e potenza la fanno da padrone.

barra energetica da un contendente all'altro, lo slow mode (per combattere nello schermo di Dural, con i movimenti rallentati), il Team Battle con le squadre da cinque lottatori ciascuna e tante, tantissime altre cose per influenzare ogni singolo parametro del gioco! La manovrabilità è più che buona, fondendo l'incredibile velocità delle azioni dei combattenti con una certa dose di strategia, anche se l'ormai storica configurazione del joypad in *VF* rende abbastanza complicate le prime partite: dover premere un tasto per la parata, anziché la croce direzionale, non è propriamente un'azione istintiva. Per il resto, comunque, le cose vanno alla grande, e si riescono a realizzare

Il bellissimo colpo "di testa" di Kage è veramente grandioso.

Il ninja Kage nei due differenti completini, quello giallo canarino e quello blu oltremare.

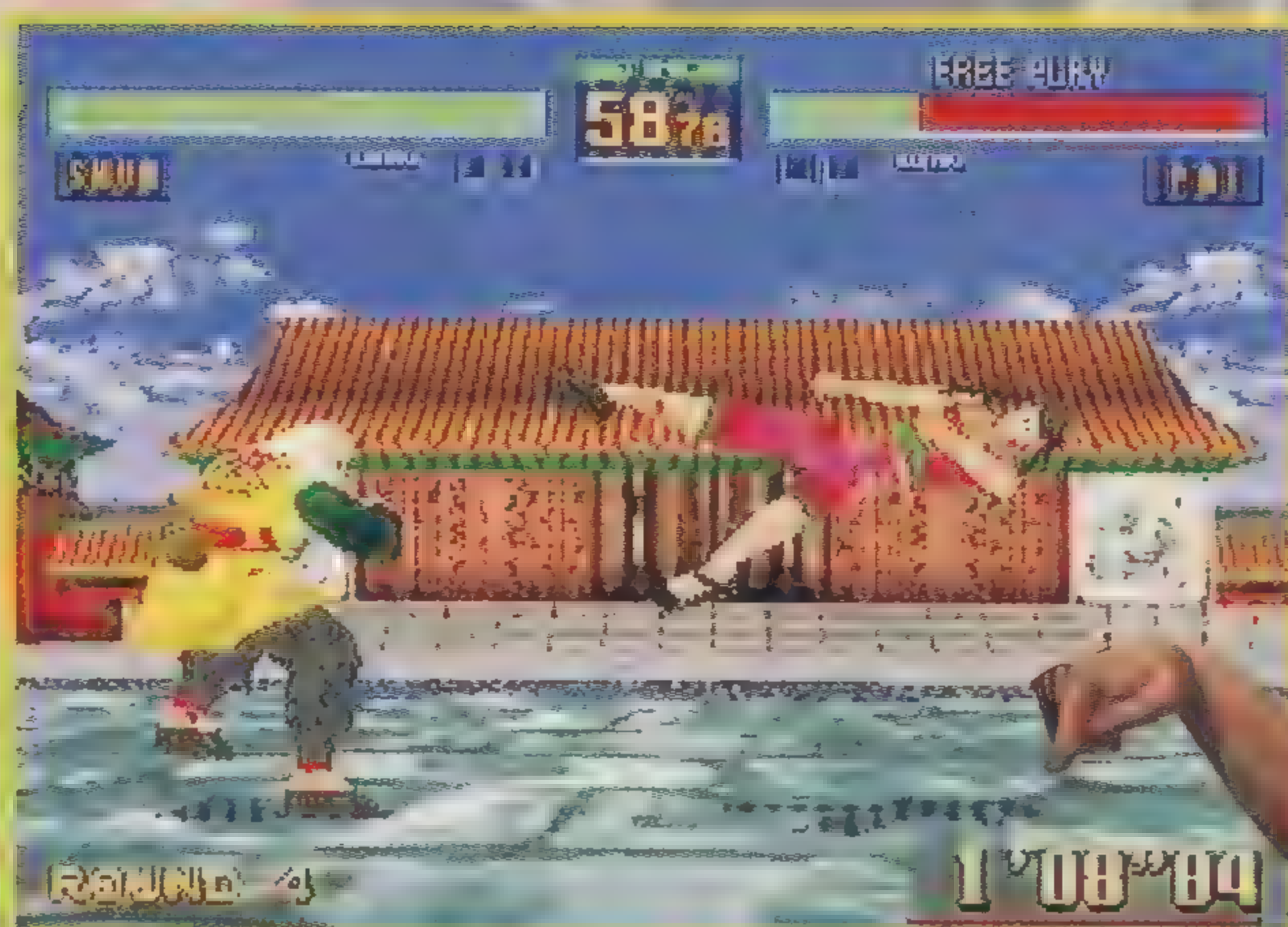
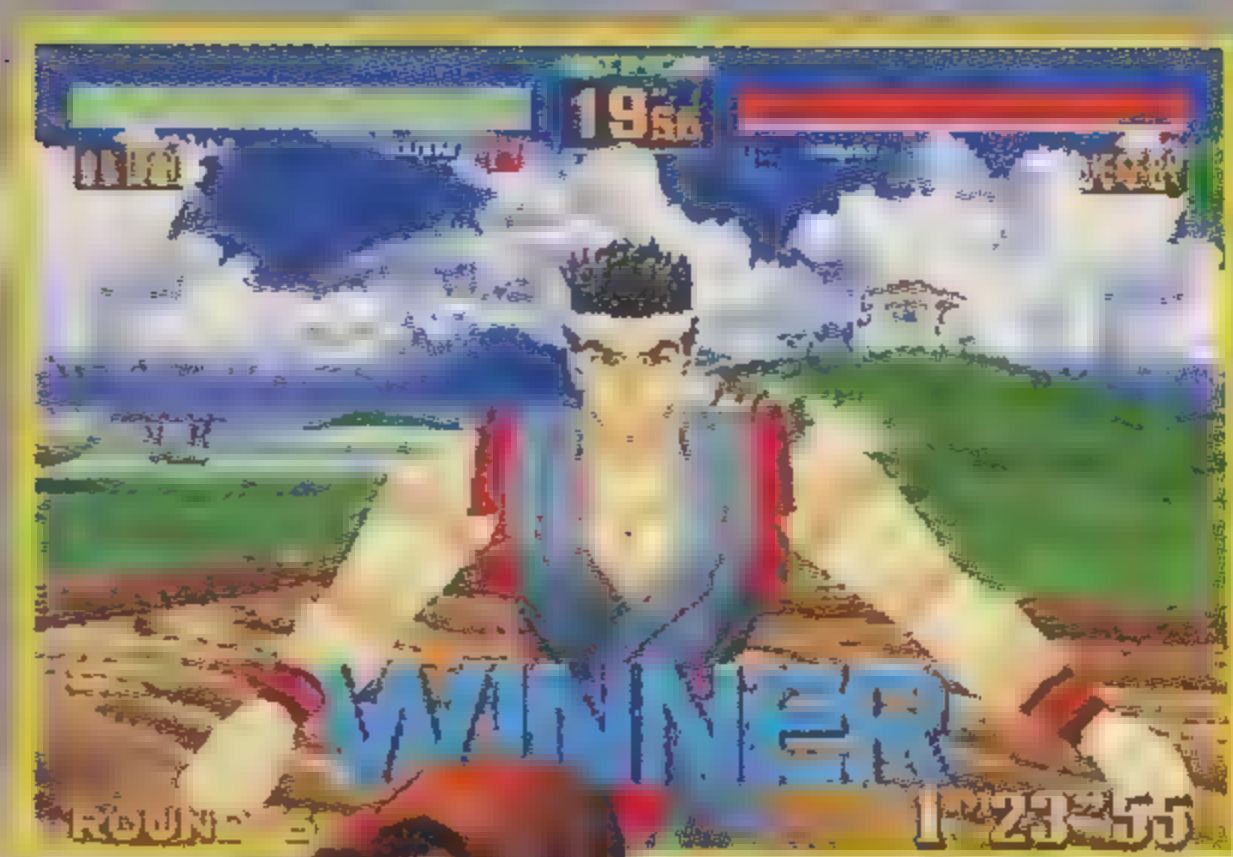
AKIRA YUKI

Provenienza: Giappone
Sesso: maschio
Gruppo Sanguigno: 0
Data di nascita: 23/9/1968
Lavoro: maestro di kung fu
Hobby: kung fu

L'esperto di una delle più affascinanti forme di arti marziali è forse il più equilibrato fra i combattenti, per controllarlo bene è necessaria una certa dose di pratica.

Lion è uno dei nostri personaggi preferiti per il suo stile di combattimento.

In questo schermo purtroppo manca il ponte.

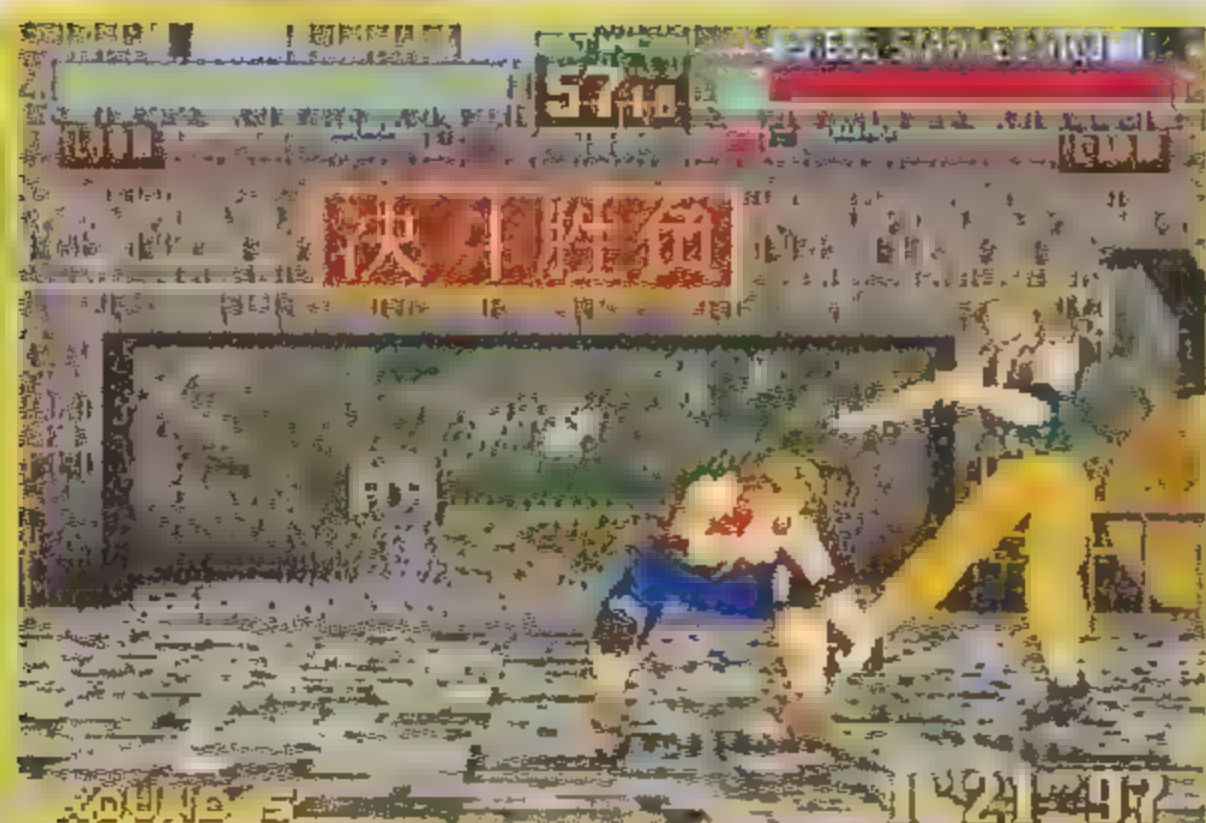
Kage e Sarah combattono senza esclusione di colpi.

Shun, con la sua tecnica dell'ubriaco, riesce a sorprendere l'avversario, in più si diverte.

SHUN-DI

Provenienza: Cina
Sesso: maschio
Gruppo Sanguigno: 0
Data di nascita: 2/1/1912
Lavoro: erborista
Hobby: bere

Il vecchio maestro di arti marziali con la sua tecnica dell'ubriaco è una delle parti sicuramente più affascinanti del gioco. Imperdibile

anche le sequenze più complicate in maniera quasi spontanea. L'aggiunta di due personaggi nuovi rispetto a *Virtua Fighter* si rivela oltremodo azzeccata, facendo del giovane Lion e di Shun, il vecchio monaco che combatte con la tecnica dell'ubriaco, due protagonisti quasi assoluti grazie alle loro spettacolari (ognuna a modo suo) tecniche, del tutto innovative rispetto al classico kung fu di Akira o alla solita forza bruta di Jeffry. Nel complesso questa nuova produzione targata Sega non può quindi che vederci entusiasti, come entusiasti non potranno che essere tutti i fortunati possessori del Saturn, mai stato in buona salute come in questo momento. Se sotto all'albero di Natale avete trovato un trenino elettrico, forse siete ancora in tempo a farvelo cambiare.

• ***Orwell 2000***

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

La muraglia cinese fa da teatro all'ennesimo scontro.

LION RAFALE

Provenienza: Francia
Sesso: maschio
Gruppo Sanguigno: AB
Data di nascita: 24/12/1979
Lavoro: studente
Hobby: skateboarding

Questo agguerritissimo 16enne mostra già tutti i requisiti per diventare un grande campione. Le sue strategie di offesa oltre che molto spettacolari sono anche scattanti e decise

SATURN

VIRTUA FIGHTER 2

Era difficile aspettarsi una conversione di questo tipo, dopo tutte le critiche rivolte alle console della Sega riguardo alla sua incapacità di gestire costruzioni tridimensionali complicate, e le prime mezze delusioni di *Daytona USA* e *VF*. Anche se ben lontano da *VF2*, il primo remix di questo acclamatissimo picchiaduro era riuscito, almeno in parte, a calmare le acque e a tranquillizzare i neo possessori del Saturn, dimostrando in qualche modo che se tale piattaforma veniva utilizzata dalle persone giuste allora le cose potevano cambiare veramente. Con quest'ultimo episodio della saga, l'AM2 con l'ausilio del nuovo sistema operativo (creato, tra l'altro, proprio da loro) ha dimostrato di essere riuscita in un'impresa dove altri avrebbero fallito, cioè nel difficile tentativo di programmare una conversione fra due hardware così differenti, e allo stesso tempo smentire ogni precedente critica. La grafica in alta risoluzione, la velocità, la fluidità e l'impegno tecnico per un titolo di questa portata sono già di per sé un'ottima garanzia, l'unico dubbio che ci assale è: le altre software house saranno in grado di sfruttare allo stesso modo il nuovo sistema operativo?

AGIRE & PENSARE

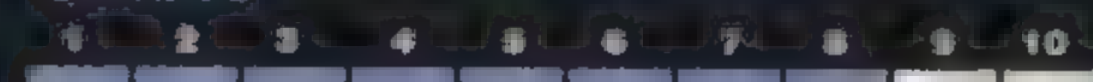
A P

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Se il coin-op vi piaceva, questa conversione vi entusiasmerà. Tutte le mosse presenti nell'arcade originale sono state inserite anche qui

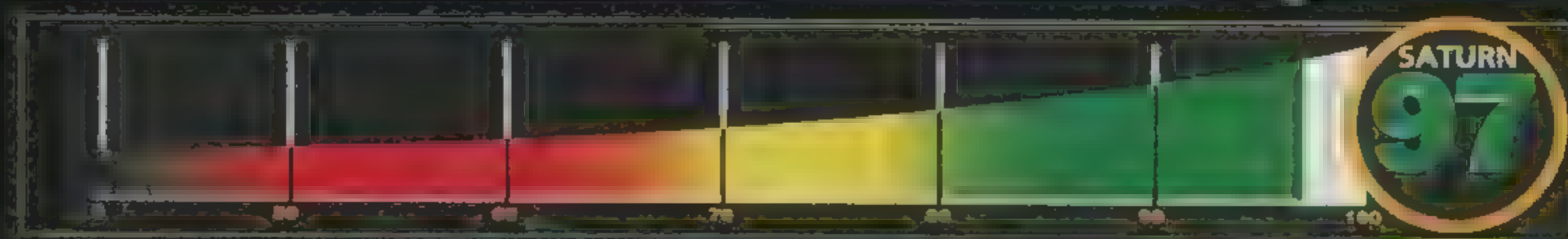
GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Eccezionale sotto ogni punto di vista [illegible]

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Undici lottatori vi impegneranno per un discreto quantitativo di tempo. Sconfiggere Dural potrebbe essere più complicato di quanto pensiate

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

[illegible]

SATURN 97

SOTTO CONTROLLO

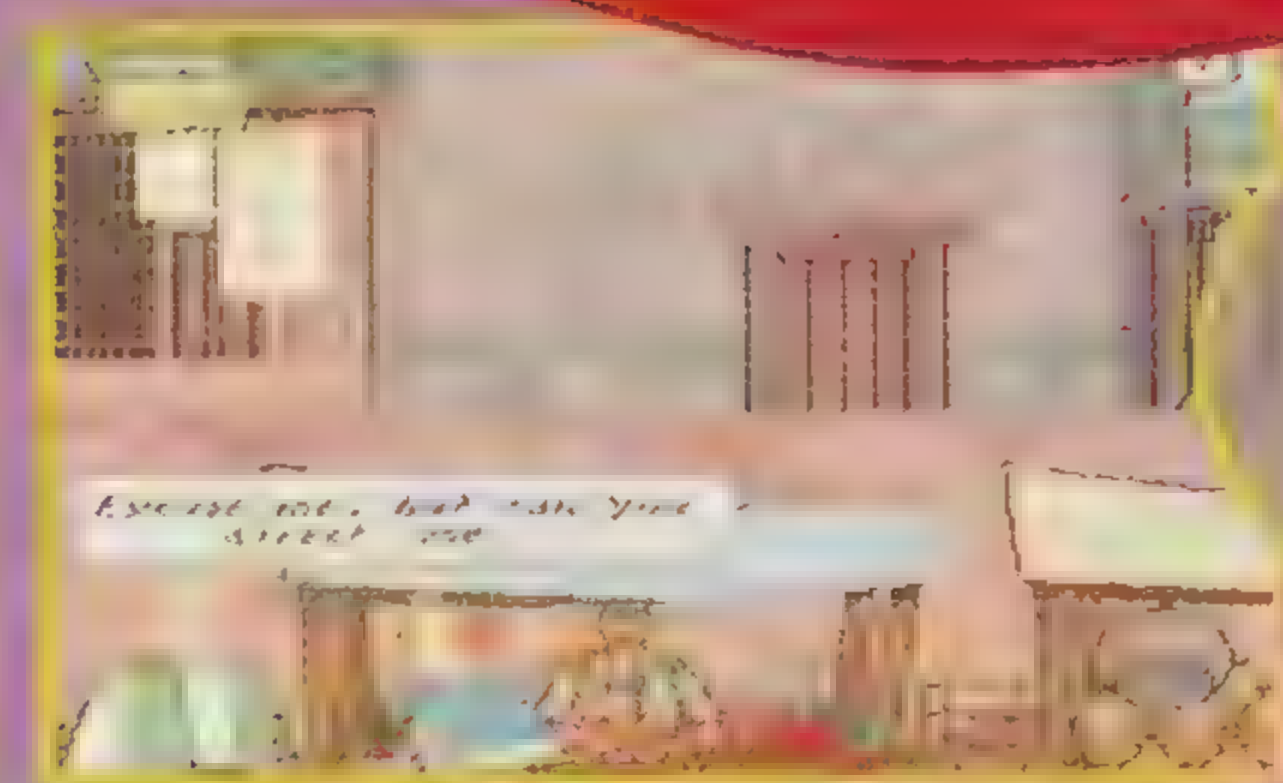
N.B. il joypad è parzialmente riconfigurabile

Casa: INFOGRAMES
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

Tintin in Tibet

Non è certo il primo tentativo di conversione da fumetto a videogioco. Potremmo citare le numerosi conversioni per computer (vedi Dylan Dog e Martin Mystere), per passare ai più famosi super eroi della Marvel, Asterix, i Puffi, Topolino e senza dimenticare i mitici manga giapponesi. Questa volta tocca al celeberrimo eroi Tintin, e a tutti i suoi amici, percorre i nostri schermi in una delle sue famose avventure: *Tintin in Tibet*! TinTin sta trascorrendo una vacanza in svizzera in compagnia del Capitano Haddock. Un giorno, mentre si trovano in albergo, Tintin apprende che un DC3 della linea Patna-Katmandu è precipitato nel massiccio del Gosainthan dopo essere incappato in una violenta tempesta. Un po' più tardi riceve una lettera da Ciang, l'amico che aveva conosciuto durante un suo viaggio in Cina e che aveva salvato mentre stava annegando. Nella sua lettera Ciang gli annuncia il suo arrivo in Europa dopo una sosta a katmandu. Tintin intuisce allora che Ciang si trovava a bordo e decide quindi di recarsi immediatamente nel Tibet con l'obbietivo di salvarlo, sebbene ci siano poche speranza di trovare dei superstiti. Il gioco si presenta come un classico "platform" con alcune sequenze speciali nei più svariati stili. Nei panni di Tintin dovrete rivivere le sue avventura (probabilmente alcuni di voi avranno il fumetto a casa... Correte a rileggervelo!), percorrendo una grande quantità di livelli evitando ostacoli, trabocchetti, nemici e raccogliendo indizi che vi permetteranno di ritrovare il vostro amico disperso e di incontrare.... ma non voglio rovinarvi la sorpresa! (ve la rovino lo stesso: lo Yeti!!). Il nostro amico Tintin non è uno sprovveduto ed è capace di eseguire una certa quantità di movimenti come camminare, correre saltare, chinarsi, strisciare, nuotare, usare oggetti e, inoltre, può raccogliere durante il cammino alcuni bonus, che gli ridanno energia o una vita, e alcuni oggetti che si riveleranno molto ultili più avanti, quali una corda, una palla, o una picozza. Se questo non dovesse bastare, potrà sempre contare sull'aiuto dei suoi fidi amici che lo aiuteranno nei punti più cruciali del gioco.

• Dupont

La grafica, come si può immediatamente intuire dalle immagini, è veramente essenziale.

Gli amanti del personaggio potranno comunque apprezzare la fedeltà con il disegno originale.

TINTIN IN TIBET

Peccato.... È veramente un peccato... Sono sempre stato un grande ammiratore delle avventure di Tintin e devo ammettere che l'idea di "toccare" un conversione di una sua avventura sul mio fido SNES mi allettava alquanto. Ahimè il gioco non è all'altezza del protagonista. Il controllo del personaggio non è dei migliori, le collisioni tra gli sprite sono imprecise, la grafica non fa gridare al miracolo e il gioco è piuttosto ripetitivo anche se gode di una grande varietà di livelli. Infatti, si alternano fasi "platform" con fasi di ricerca e livelli speciali, alcuni dei quali sono di ottimo effetto e gradimento (la scalata della montagna è piuttosto divertente!). Il gioco è di una difficoltà notevole (anche a livello facile) e vi sarà molto facile rimanere bloccato nei primi quadri. Le password di salvataggio sono piuttosto rare e sapere di dover ricominciare tutta una porzione di livello quando avete penato l'anima per superata da spesso voglia di spegnere lo SNES. Un peccato... veramente!

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÀ (6/10)
Il controllo del protagonista non è preciso per non parlare della collisione degli sprite...

GRAFICA (5/10)
Piuttosto scarna anche se rispecchia il disegno originale dell'autore. Ci si poteva aspettare di meglio.

SFIDA (7/10)
Il gioco è piuttosto difficile e la grande varietà di livelli spinge il giocatore a scoprire come sarà fatto il prossimo. Se siete pazienti bene!

SONORO (4/10)
[illegible]

SNES **71**

SOTTO CONTROLLO

Per correre o gettare/utilizzare un oggetto

Per muovere Tintin o per raccogliere/posare oggetti

Per mettere/togliere la pausa

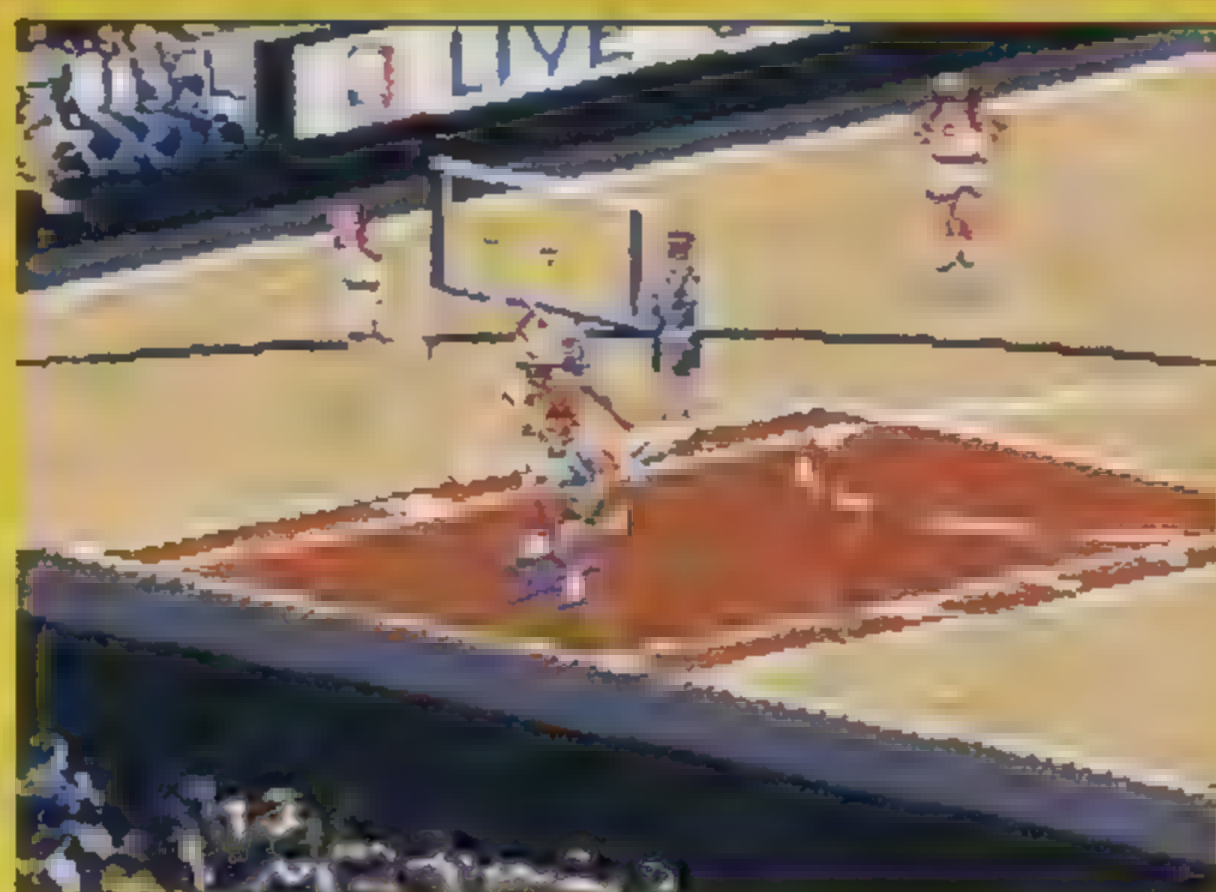
Per saltare

Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1/4
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

NBA LIVE 96

La serie "Live" dedicata al basket NBA (i love this game!) è una delle punte di diamante della ormai celeberrima collana "Sports" della Electronic Arts. Gli aficionados dei giochi sportivi targati EA hanno ormai da alcuni anni fatto l'abitudine alla collaudata formula commerciale che caratterizza questi prodotti. Sono titoli basati sulla licenza ufficiale di una federazione sportiva americana o internazionale, che si caratterizzano sistematicamente per un'altissima cura realizzativa e per un continuo processo di affinamento. Di anno in anno si succedono uscite che apportano miglioramenti marginali a una formula già vincente in partenza. L'assunto fondamentale su cui fanno affidamento i vertici dell'Electronic Arts è che i loro clienti acquistano un prodotto della collana sportiva, vi si appassionano e lo sviscerano a fondo giocandovi e rigiocandovi per un anno intero e poi, quando incominciano a sentire bisogno di qualcosa di nuovo, comprano l'edizione successiva, riveduta e aggiornata, che nel frattempo si è resa prontamente disponibile nei negozi. Non sempre questo assunto funziona al 100%, perché talvolta i leggeri miglioramenti apportati da un anno all'altro non giustificano appieno l'esborso necessario per l'acquisto di una nuova cartuccia: ma a giudicare dagli eclatanti risultati raccolti dall'EA (ormai leader incontrastato del segmento), si tratta di una formula senz'altro vincente. *NBA Live 96* rappresenta l'ennesima incarnazione di questa strategia commerciale: rispetto alla cartuccia dell'anno scorso vanta poche migliorie di dettaglio. Innanzitutto sono state incluse le due nuove squadre canadesi all'esordio in questa stagione (i Toronto Grizzlies e i Vancouver Raptors); gli effetti sonori dei cori dei tifosi sugli spalti sono stati rifatti; sono state aggiunte nuove animazioni per le schiacciate; è stata rivista la gestione delle squadre, con nuove possibilità di editare i team e perfezionare i trasferimenti dei giocatori. Insomma, come potete vedere, si tratta dei soliti aggiustamenti che sono percepibili da chi conosce ormai a memoria, frame per frame, l'edizione del 1995, ma che di per sé (come sempre) non costituiscono una sufficiente dose di novità.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

Una fase concitata dell'incontro, in un'area gremita di giocatori inferociti!

La rimessa a due, uno dei momenti meno influenti sull'esito dell'incontro!

Una spettacolare schiacciata della guardia di Orlando fa impazzire i tifosi

EDIT PLAYER
NAME PENTOTHAL
NUMBER 69
HEIGHT 7'1"
WEIGHT 242
HAND RIGHT
HEAD 1
PLAYER 1
POSITION POWER FORWARD
COLLEGE WYOMING

Una delle principali "features" dell'ultima edizione: l'editor giocatori!

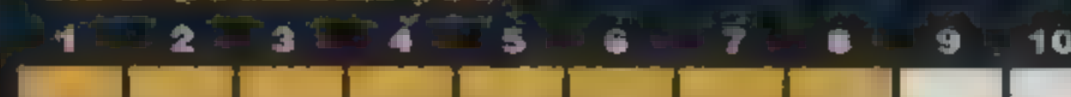
NBA LIVE 95

Anno nuovo, nuovi titoli sportivi Electronic Arts. E ogni volta è la stessa storia... tanto che ci sembra superfluo ripetere la consueta formula: "compratelo se non avete nessun episodio della serie; altrimenti pensateci bene, a meno che non siate dei fanatici del genere". Ormai anche voi avrete capito come funzionano le cose a proposito della collana EA Sports, e probabilmente avrete già un'opinione personale a proposito. A noi non resta che segnalare l'eccellente qualità del prodotto: non è velocissimo (d'altronde lo SNES non è mai stato un fulmine di guerra in fatto di giochi sportivi), ma è un titolo molto curato e completo, colmo di opzioni, che si presta a essere giocato sia in chiave arcade che simulativa. La scelta più semplice riguarda coloro che hanno da poco la console e vogliono un buon gioco di basket, senza preoccuparsi di quello che è uscito l'anno scorso: se preferiscono un puro arcade possono rivolgersi a *NBA Jam T.E.*, se invece vogliono ospitare l'intera NBA nel proprio monitor, troveranno in questo titolo ciò che cercano.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÀ

Passaggi fulminei, alley oops, schiacciate spettacolari: il controllo è veramente istintivo, ma nasconde sottigliezze sofisticate che vengono fuori col tempo

GRAFICA

[illegible]

SFIDA

Le numerosissime opzioni disponibili permettono di riconfigurare il gioco in un'infinità di modi diversi. C'è da divertirsi... almeno fino all'uscita di *NBA Live 97*

SONORO

Anche se i canti dei supporter sono stati rinnovati, il comparto sonoro non è la punta di diamante del gioco. Comunque, fornisce un degno accompagnamento all'azione.

SNES **84**

SOTTO CONTROLLO

Per muovere i giocatori sul campo

Per tornare alla schermata precedente nella selezione delle opzioni

Per sospendere la partita

Per innescare la modalita turbo

Per prendere un rimbalzo/dribblare il marcatore

Per tirare/spintonare l'avversario

Per passare la palla/cambiare giocatore selezionato

Per chiamare il passaggio/rubare la palla

Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1/4
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

Dobbiamo assolutamente far buca per rientrare nel par.

PGA TOUR 96

La famigerata software house americana è tornata a deliziarci con l'ennesimo titolo sportivo. Questa volta, dopo il calcio, il basket, l'hockey, il football e il rugby, potremo cimentarci al fianco dei più famosi giocatori di golf su tre dei "green" più suggestivi dell'intero pianeta. Ci verrà concessa l'occasione di partecipare al TPC a River Highlands e allo Spyglass Hill; sarà possibile scegliere se giocare nei panni del nostro beniamino golfista oppure giocarci direttamente contro. Complessi di inferiorità? Non vi sentite all'altezza dell'arduo compito? Niente paura, perché il nuovo titolo dell'Electronic Arts per PSX non tarpa le ali agli inesperti giocatori di golf, ci sono numerose opzioni per prendere confidenza con il gioco, rendendolo comprensibile anche a chi non è cresciuto a pane e putter.

In *PGA Tour 96* grafica ed effetti sonori meritano un discorso a parte: la prima risulta piuttosto essenziale, anche se adatta a questo tipo di gioco, mentre i secondi sanno rivelarsi, a volte, esilaranti.

I campi da golf e i boschi che normalmente li recingono sono curati nei dettagli. Per non parlare dell'intro di spiegazione dei vari tornei che, con l'ausilio di una sequenza digitalizzata, una vera propria colonna sonora e una voce "fuori campo", vi accompagnerà attraverso le bellezze naturali del luogo. Peccato che non sia quella di Mario Camicia.

Come potremo definire un titolo come questo, di atmosfera? Il gioco è talmente curato nei minimi particolari che si ha veramente l'impressione di giocare a golf, ma a standard di questo tipo dovremo farci l'abitudine. Anche il sonoro contribuisce a creare la giusta ambientazione: uccelli che cinguettano, rane che gracidano, gabbiani che emettono grida stridule. Persino il pubblico partecipa all'evento applaudendo quando si conclude una buca restando nei termini del "par". Infine, ciliegina sulla torta, è presente anche un commentatore che dà qualche buon consiglio (voce digitalizzata in inglese) quando si è in prossimità della buca. Aspettando *Actua Golf*, cosa si può pretendere di più?

• *Prince*

PGA TOUR 96

Un altro buon titolo sportivo firmato Electronic Arts, questa volta per PlayStation. Due tornei ufficiali del circuito PGA, più un campionato per allenarsi nelle meccaniche di gioco, il tutto moltiplicato per tre in quanto esistono versioni a 18, 36 e 72 buche di ogni torneo, naturalmente si ripetono le 18 buche iniziali. Il risultato così ottenuto va moltiplicato per 14 che sono i giocatori di livello mondiale tra cui scegliere (piccola nota: al momento della scelta del golfista, una videata mostrerà la scheda personale del giocatore più le caratteristiche salienti, abilità particolari e una stupenda fotografia digitalizzata con tanto di autografo. Certo che i programmatori della EA hanno fatto le cose proprio in grande stile!), se aggiungiamo la possibilità di poter giocare oltre che con i campioni anche simultaneamente con uno o più amici, la longevità e il divertimento di questo titolo sono assicurati.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ 7/10
Ci vorrà un po' di tempo per imparare tutti i colpi necessari per entrare nel "par" ma grazie al manuale allegato al gioco non sarà troppo difficile

GRAFICA 8/10
[illegible] che sembrano un dipinto faranno sì da avere l'impressione di giocare veramente

SFIDA 5/10
È necessaria una notevole capacità di gioco per battere i campioni oppure una sana e buona dose di fortuna

SONORO 8/10
"Odo stormir tra le fronde d'augelli il [illegible]

PSX 81

SOTTO CONTROLLO

- Per vedere dove arriverà la pallina
- Per direzionare il colpo
- quadrato per colpire la palla
- Per vedere il menù
- Cambia mazza
- Per dare l'effetto alla palla

Casa: UBI SOFT
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

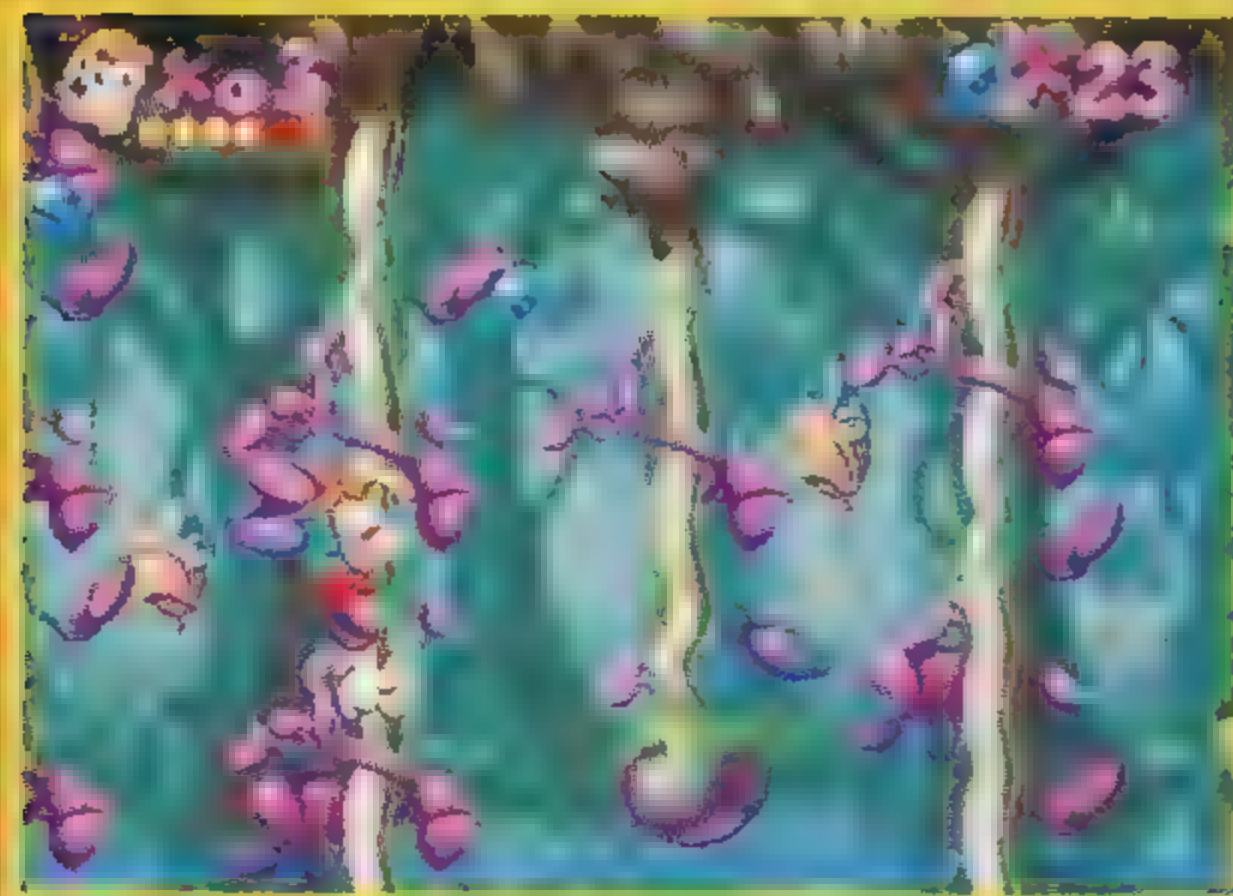
RAYMAN

Dopo il passaggio su Jaguar e PlayStation, il fortunatissimo platform che ha per protagonista il piccolo Rayman approda anche sulla console di casa Sega, e lo fa in grande stile: gli elementi della versione per PSX (grafica incantevole, elevato numero di stage ma soprattutto grande longevità e giocabilità) sono rimasti tali e quali, con l'aggiunta di qualche effetto grafico in più sul Saturn a discapito, però, di un certo "deterioramento" di musiche e filmati. Cose minime, si intende, ma dato che paiono le uniche differenze degne di nota era giusto segnalarle. Per il resto *Rayman* è rimasto il bellissimo gioco che era, e anche qui la missione dell'uomo raggio si snoda fra sei diversi mondi alla ricerca delle gabbie che tengono prigionieri i piccoli electoons: compito suo liberarli, per poter così accedere al livello finale, ossia la dimora di Mr.Dark (il solito cattivone), col quale Rayman dovrà ingaggiare un furioso combattimento alfine di riportare la pace nel suo coloratissimo mondo. Sfruttando le abilità donategli dalla fata Betilla stage dopo stage, il nostro eroe dovrà, quindi, oltrepassare ogni sorta di pericolo e difficoltà, nel tentativo di compiere la sua missione. Un lungo viaggio fra splendidi paesaggi, coinvolgenti situazioni, grande varietà di nemici e simpaticissime trovate grafiche: tutto ciò che si potrebbe desiderare da un titolo del genere, insomma.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

POWER GAME

Bisogna fare attenzione ai proiettili armati di martello, eliminare il pistolero baffuto e liberare il piccolino imprigionato nella gabbia.

Con quelle grosse bacche viola si possono raggiungere zone inaccessibili.

I fondali sono delle vere e proprie piccole opere d'arte.

RAYMAN

Non capita spesso di trovarsi di fronte a un titolo che soddisfi in tutto e per tutto i requisiti che un buon gioco, di qualsiasi filone si stia parlando, dovrebbe avere per distinguersi dalla più che cospicua quantità di materiale videoludico attualmente in commercio. In questo caso, la grande dose di lavoro spesa dietro alla sperimentazione e all'applicazione del metodo di animazione chiamato "motion capture" ha sicuramente permesso di raggiungere dei livelli di qualità e fluidità spettacolari. Le animazioni delle varie creature e dello stesso protagonista sono qualcosa di mai visto prima, e che sicuramente non mancheranno di strabiliare gli amanti di questo affollatissimo e collaudatissimo genere di titoli. L'alto livello di giocabilità, caratterizzato da un sistema di controllo e da una meccanica di azione semplici e efficaci, e spalleggiato da splendidi fondali animati e musiche indimenticabili, fa poi di *Rayman* un titolo appetibile sia per chi vuole un po' di spensierato divertimento, sia per chi cerca della sana, coinvolgente sfida.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ (1–10)

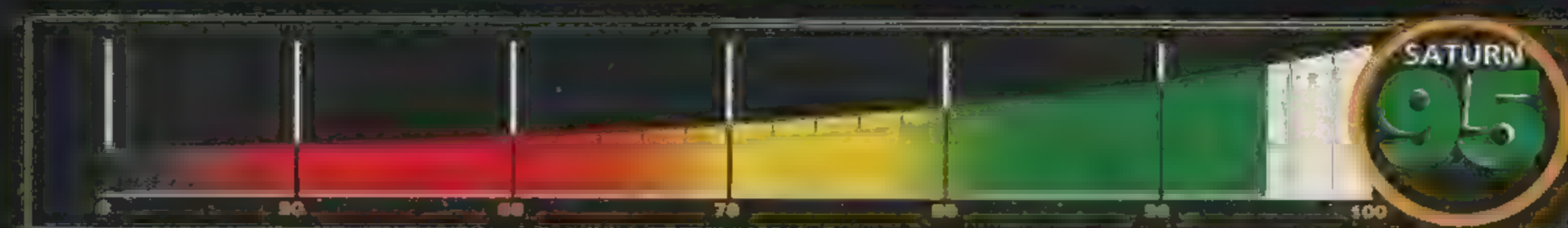
Sicuramente uno dei punti di forza che eleva Rayman sopra alla media del genere. Veloce, semplice e godibile sin dalle prime partite

GRAFICA (1–10)

SFIDA (1–10)

Più di sessanta livelli di gioco obbligheranno anche il più tenace dei giocatori a sudare sette camicie prima di finirlo

SONORO (1–10)

SATURN 95

SOTTO CONTROLLO

Per strisciare a sinistra

Per strisciare a destra

Per muovere Rayman

Per saltare/planare/dare velocità all'elicottero

Per tirare il pugno, aggrapparsi e appendersi al volo

Pausa

Per fare la linguaccia/correre

Lollipop

V. RESISTENZA 19/A - LOC. CÀ DI SOLA - CASTELVETRO (MODENA) TEL./FAX 059/702235

PERMUTA DELL'USATO

NOLEGGIO E VENDITA VIDEOGAMES E ACCESSORI

PSX EURO L. 749.000

ECCO ALCUNI DEI NOSTRI PREZZI FOLLI:

NOLEGGIO CARTUCCE	L. 1.000 AL GIORNO
NOLEGGIO CONSOLLE	DA L. 2.000 AL GIORNO
CARTUCCE 32X	L.30.000
GIOCHI PER SEGA CD E MEGA CD	DA L. 40.000

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12
(vicino Piazza Adriano)
TELEFONO e FAX 011/4340289

UNA TELEFONATA SALVA IL PORTAFOGLIO
Orario: LUNEDÌ - VENERDÌ 14,00 /19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO
CENTRO AUTORIZZATO ABBONAMENTI VIDEO ON LINE

TITOLI S. NINTENDO

- YOSHI'S ISLAND (E)	L. 135.000
- KILLER INSTINCT (E)	L. 148.000
- PRIMAL RAGE (E)	L. 124.000
- BATMAN FOREVER (E)	L. 124.000
- WIZARDRY (U)	L. 88.000
- BREATH OF FIRE (U)	L. 104.000
- ROCKMAN 7 (J)	L. 109.000
- SECRET OF EVERMORE (U)	L. 154.000
- SECRET OF MANA 2	TEL.
- FIFA 96 (E)	L. 128.000
- DIDDY'S KONG QUEST (E)	L. 154.000
- MEGA MAN X2 (U)	L. 109.000
- N.B.A. JAM T.E. (U)	L. 99.000
- INT. S.S. SOCCER DE LUXE (E)	L. 152.000
- DOOM (U)	L. 149.000
- T2 ARCADE GAME (J)	L. 59.000
- DONKEY KONG COUNTRY (U)	L. 99.000
- SOCCER KID (J)	L. 79.000
- MORTAL KOMBAT 3	L. 128.000
- STUNT RACE FX (E)	L. 54.000
- S. TURRICAN 2(E)	L. 108.000
- POCKY & ROCKY 2 (E)	L. 88.000
- PAC - ATTACK (E)	L. 52.000
- JUDGE DREDD	L. 124.000
- HAGANE (E)	L. 89.000
- SUPER BC KIDS (E)	L. 98.000
- FEVER PITCH SOCCER (E)	L. 99.000
- JUSTICE LEAGUE (E)	L. 129.000
- DEMOLITION MAN (E)	L. 118.000
- SUPER STREET FIGHTER 2 (U)	L. 98.000

TITOLI NEO GEO CD da L. 49.000

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES

M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - MEGA CD - AMIGA - 3 DO - 32X
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES

PER MOTIVI DI SPAZIO NON È POSSIBILE ELENCARE TUTTO IL DISPONIBILE

T E L E F O N A T E ! ! !

SATURN

- GALE RACER	L. 89.000
- CLOCKWORK KNIGHT	L. 99.000
- GOLDEN AXE THE DUEL	L. 139.000
- X - MEN	TEL.
- PRETTY FIGHTER	L. 129.000
- WING ARMS	L. 139.000
- FIFA 96	TEL.
- SEGA RALLY	TEL.
- RAYMAN	TEL.

SONY PSX

- GIOCHI VERSIONE PAL	da L. 95.000
- COSMIC RACE (J)	L. 129.000
- GUNDAM (J)	L. 159.000
- JUMPING FLASH (S)	L. 129.000
- PHILOSOMA (S)	L. 159.000
- WINNING ELEVEN SOCCER (S)	L. 159.000
- MAGIC BEST WARRIOR'S (S)	L. 149.000
- PRIME GOAL (S)	L. 149.000

- FIFA 96	TEL.
- ZEITGEST (S)	L. 169.000
- TEKKEN 2	TEL.
- HYPER FORMATION SOCCER (S)	L. 172.000
- RIDGE RAGER (S)	L. 149.000
- THO SHIN DEN (S)	L. 139.000
- RAYMAN (U)	L. 129.000

CONSOLES

- MEGADRIVE 2 - con 2 Joypad 6 tasti	L. 209.000
- MEGADRIVE 2 - con 2 Joy/6t + 1 Gioco	TEL.
- S. NINTENDO con 2 Joy + Star Wing	L. 239.000
- S. NINTENDO con 2 Joy + Gioco a scelta	TEL.
- S. NINTENDO con 2 Joy + M. All. Stars	L. 249.000
- S. FAMICOM + Scart + 1 Gioco + Converter	L. 388.000
- NEO GEO CD con 6 giochi	L. 899.000
- SATURN PAL E JAP / PSX JAP	TEL.
- SONY PSX PAL	L. 719.000
- SONY PSX PAL con GIOCO	L. 799.000
- MEGA DRIVE (Occasioni) da	**L. 124.000**

TITOLI MEGA DRIVE

- MORTAL KOMBAT 3	L. 109.000
- CANNON FODDER	L. 99.000
- SUPER S. FIGHTER 2	L. 89.000
- FIFA 96	L. 116.000
- MICROMACHINE 96	L. 104.000
- FIFA INT. SOCCER 95	L. 69.000
- ROAD RASH 3	L. 69.000
- SAMURAI SHODOWN	L. 109.000
- ASTERIX POWER OF GODS	L. 109.000
- BATMAN FOREVER	L. 104.000
- DESERT DEMOLITION	L. 99.000
- ALIEN SOLDER	L. 109.000
- STREET RACER	L. 89.000
- CONTRA HARD CORPS	L. 98.000
- SONIC SPINBALL	L. 68.000
- BLOOD SHOT	L. 64.000
- WINTER OLYMPICS	L. 44.000
- FIVER PITCH	L. 89.000
- JUDGE DREDD	L. 109.000
- TITOLI MEGA DRIVE da	L. 16.000

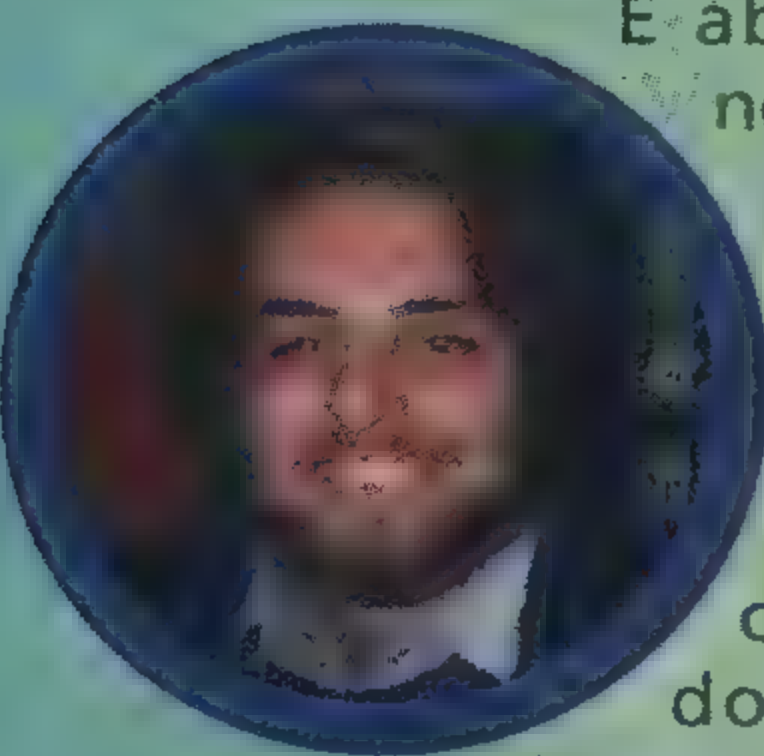
FANTASTICO!!!
VENDITE RATEALI
SENZA INTERESSI

TUTTO IL MATERIALE È COPERTO DA GARANZIA

PREZZI IVA COMPRESA !!!

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Casa: BULLFROG
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3

theme PARK

È abbastanza raro, nel mondo videoludico, trovare titoli che si basino sul capovolgimento dei ruoli: è successo con *Tie Fighter*, dove bisognava impersonare nientemeno che i "cattivi" di Guerre Stellari, oppure con *SimCity* e *SimCity 2000*, nei quali si faceva da sindaco a un'intera città, piuttosto che esserne un abitante qualsiasi. La storia si ripete con questo *Theme Park*, che dopo il passaggio su PC e console a 16 bit approda anche su PlayStation, mantenendo pressoché immutata la dinamica di gioco originale: si tratta in sostanza di costruire e amministrare un immenso parco giochi, tenendo conto di decine di fattori che spaziano dall'andamento economico puro e semplice, alle trattative sindacali con gli addetti alle giostre, alla concorrenza e via dicendo, con un riguardo particolare al morale dei piccoli visitatori: il vero interesse del gioco è infatti fornito dalle reazioni dei bambini al vostro operato, espresse tramite dei piccoli "ballons" fumettosi sospesi sulle loro teste. Per quel che riguarda il lato tecnico non c'è molto da dire: i semplici scenari alla "punta e clicca" sono integrati da alcuni filmati in computer grafica, il sonoro è divertentissimo e il risultato finale non è per niente malvagio, riuscendo a divertire nonostante l'impostazione essenzialmente strategica del tutto. Un gioco simpatico, insomma.

•Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

Finalmente dopo i primi preparativi, il vostro parco é pronto a ricevere orde di bambini desiderosi di divertirsi,sarà così ?

Non sottovalutate le trattative con il sindacato dei lavoratori.

L'aspetto manageriale di Theme Park é una delle parti più divertenti.

THEME PARK

La responsabilità in prima persona di tutti gli avvenimenti che si possono verificare in giochi come *SimCity* e *Theme Park*, è certamente uno degli aspetti di maggior interesse. Costruire un luna park e gestirlo nel suo insieme, tenendo sotto controllo sia il livello di gradimento delle persone che lo frequentano sia tutto quello che concerne il suo sviluppo (giostre, personale di manutenzione, animatori, fast food, ordinazioni delle merci e loro costo relativo, durata media di una attrazione, paga del personale e trattative con i sindacati) non è impresa da poco né di scarsa attrattiva, ma capace anzi di trattenere il giocatore più smaliziato ore e ore davanti al monitor, per ideare espansioni e soluzioni ai problemi che a mano a mano si fanno avanti. L'unico vero dubbio che si possa accreditare a un titolo di questo calibro, risiede nella longevità che una simulazione del genere riesce a mantenere anche dopo la sperimentazione di tutte le varianti disponibili, cosa comunque, crediamo, di non breve durata.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ● P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)
Una volta presa confidenza con il meccanismo di gioco gestire il parco sarà un vero divertimento,peccato non si possa utilizzare il mouse.

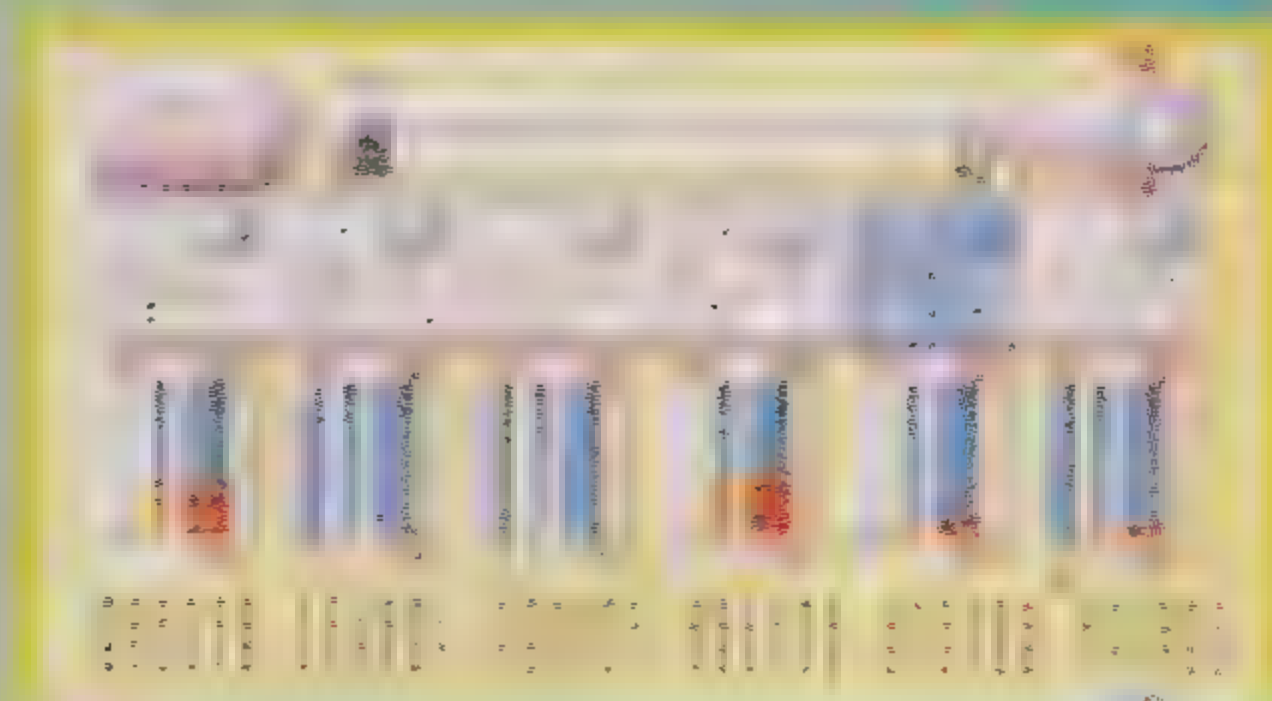
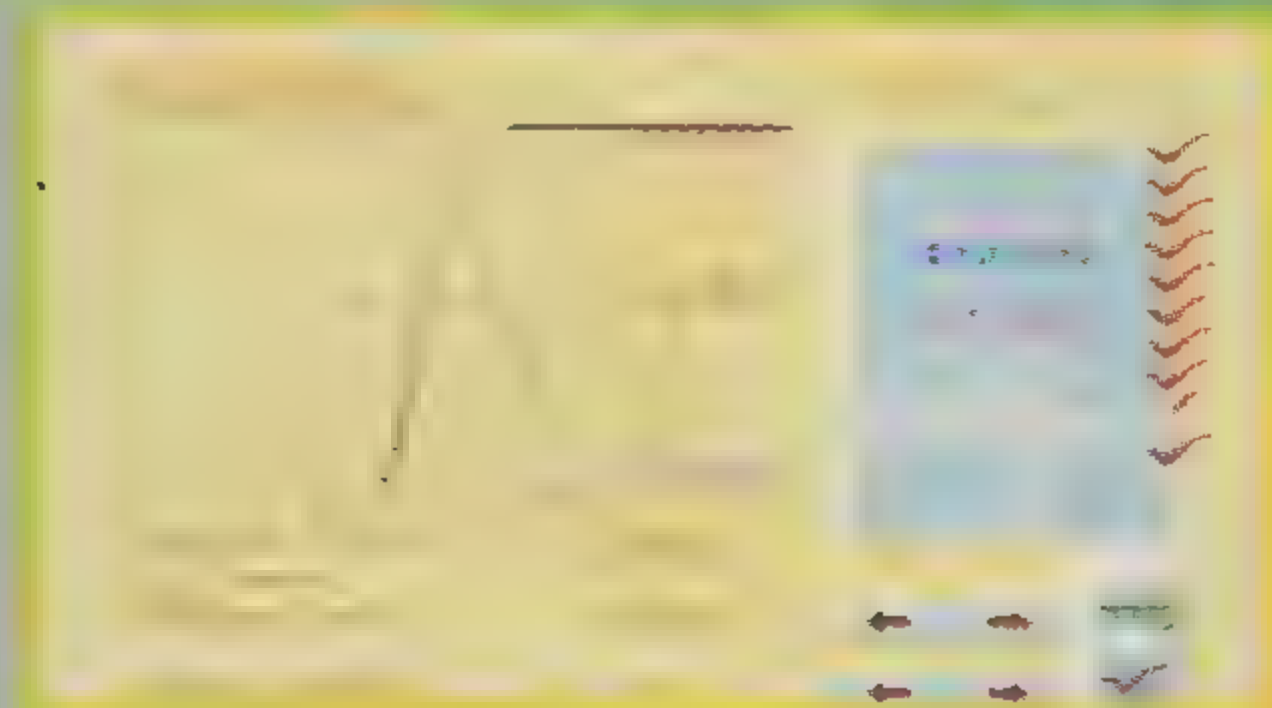
GRAFICA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)
Simpatica e chiara al punto giusto, non sfrutta comunque le possibilità di un PSX.

SFIDA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)
La creazione di un luna park non è certo una cosa da poco, inoltre le infinite varianti vi terranno incollati allo schermo

SONORO (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)
Non esiste un vero e proprio sottofondo musicale, ma gli effetti sono davvero carini

PSX 83

SOTTO CONTROLLO

Per diminuire ordinazioni, costi, ecc.
Per aumentare ordinazioni, costi, ecc.
Per vedere in soggettiva la zona selezionata
Per muovere il cursore
Per confermare le scelte
Pausa
Per demolire/uscire dalle opzioni

Casa: KOEI
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 5

CIVILIZATION

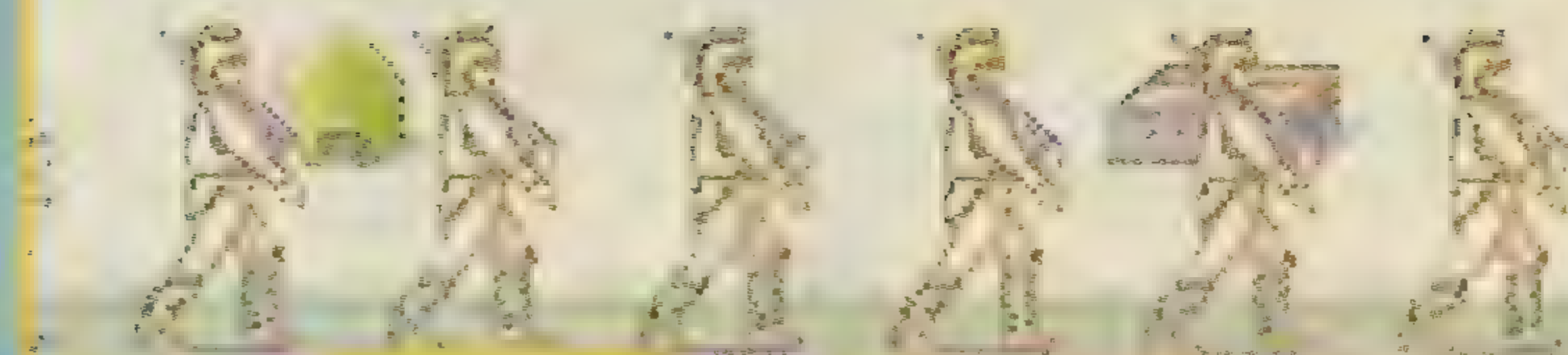
Chi dice che le console sono buone solo per polverizzare alieni, produrre shoryuken e zompare di piattaforma in piattaforma? Provate a mostrare a chi sostiene una cosa del genere la versione SNES di *Civilization*, splendido gioco strategico creato da Sid Meier per PC, e vedrete che cambierà idea in un batter d'occhio.
Lo scopo del gioco è semplice: a capo di una tribu, ma forse è più corretto parlare di etnia vera e propria, scelta tra Romani, Inglesi, Giapponesi, Americani e tante altre ancora, dovrete riuscire a mandare un vettore spaziale su Alpha Centauri. La cosa non è proprio facilissima, dato che la data d'inizio del gioco è il 4.000 A.C. e a quel tempo non si conosceva nemmeno la ruota... Le altre Nazioni cercheranno di precedervi verso questa corsa tecnologica ma il livello di interazione con le altre civiltà non si ferma alla corsa per lo spazio: guerre, scontri e scaramucce sono all'ordine del giorno, così come trattati di pace e alleanze, scambi di tecnolo-

Questa è la mappa generale tramite la quale si può tenere sotto controllo lo sviluppo delle civiltà.

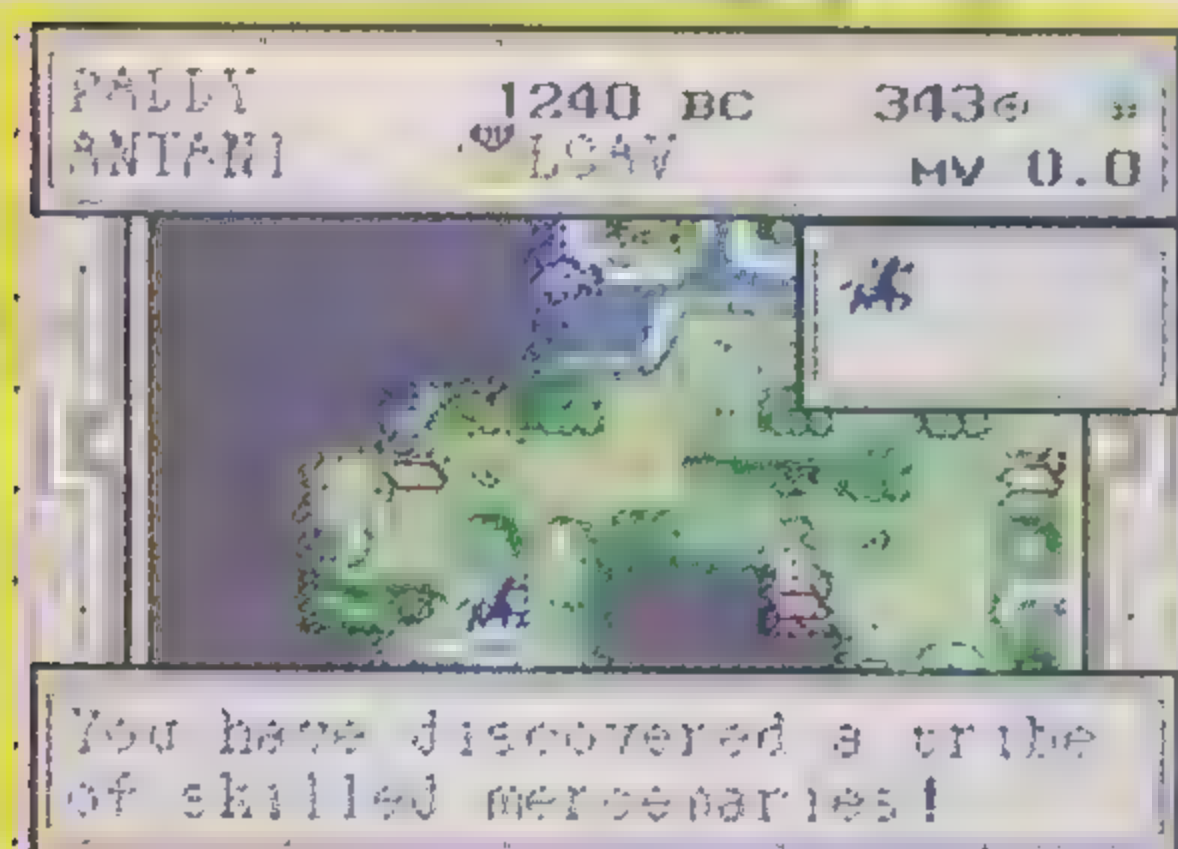
Quando gli scienziati hanno ampliato le proprie conoscenze inventano alcuni strumenti essenziali per proseguire nel gioco.

Qunado si viene in contatto con altre civiltà si può decidere di effettuare scambi di conoscenze per accelerare lo sviluppo della propria.

COSA VOGLIAMO SCOPRIRE OGGI?

Ho accennato in precedenza che lo scopo ultimo del gioco è l'invio di un'astronave su Alpha Centauri: infatti, quando questo evento si verifica, il gioco ha termine. Come si arriva a costruire un vettore spaziale e a lanciarlo per l'aere? Semplice, si sviluppano arte, scienza e altre conoscenze assortite così da far progredire la nostra civiltà. Inizialmente vi converrà inventare la ruota, avrete come vantaggio immediato la creazione di truppe a bordo di carri molto più veloci e potenti dei reparti di fanteria o di cavalleria; in seguito, sviluppando le conoscenze dell'ingegneria, dell'astronomia, della matematica, della religione potrete costruire monumenti indispensabili per aumentare il vostro prestigio e per mantenere il controllo sulla popolazione, navi per attraversare gli oceani, la bussola per impedire che si perdano chissà dove, la polvere da sparo per distruggere anche le difese più coriacee e molto altro ancora, fino a giungere - finalmente! - all'invenzione del razzo spaziale. Se volete, potrete anche far crescere il vostro popolo nell'ignoranza: sarete spazzati via in un baleno, ma almeno i giovani del regno non saranno costretti ad andare a scuola...

Il nostro esercito è pronto a combattere per difendersi.

La nostra città si evolve a vista d'occhio grazie alla nostra bravura.

A seconda del tipo di governo il territorio viene sfruttato in modo diverso.

gia e trattati commerciali. In qualità di capo supremo del vostro popolo, dovrete decidere con chi guerreggiare, quali saranno i vostri alleati - sempre che non vogliate fare tutto da soli - verso quali branche della scienza o della metafisica sviluppare le vostre conoscenze, quali aree del mondo esplorare. È impossibile elencare nelle poche righe di questa recensione tutte le opzioni presenti in *Civilization* ma sappiate solo che questo è un capolavoro che convertirà al genere strategico anche chi segue una rigida dieta di sparatutto e picchiaduro.

• ***Paddy***

CIVILIZATION

Avvertenza: questo gioco è sconsigliato a chi ha poco tempo da dedicare alla propria console. Dal momento in cui inserite *Civilization* nel vostro SNES sarete catturati. L'immersione nel gioco è immediata e totale: manderete coloni in giro per esplorare territori e fondare insediamenti che in breve tempo diventeranno città. Dovrete poi creare e gestire le vostre truppe, distribuirle nel territorio per difendervi dalle incursioni di altre popolazioni o dai raid di briganti, incrementarle in previsione di una guerra contro i vostri vicini. I vicini sono troppo forti e non avete possibilità di sconfiggerli? Alleatevi con loro. Non accettano l'alleanza? Pagate loro un tributo in moneta o cedete loro alcune delle vostre conoscenze. Il gioco è un perfetto miscuglio di strategia militare, elementi esplorativi, abilità politica, genialità commerciale, scienza. Eppoi, volete mettere la soddisfazione di trattare da pari a pari con Gengis Kahn o Giulio Cesare oppure di abbellire la capitale del vostro regno con una Piramide o con il Colosso di Rodi?

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ● P

SUPER NES

GIOCABILITÀ (1–10): 8

Due ore per conoscere tutte le opzioni, due minuti per padroneggiare i comandi. Le partite procedono veloci ed avvincenti, soprattutto ai livelli di difficoltà superiori

GRAFICA (1–10): 5

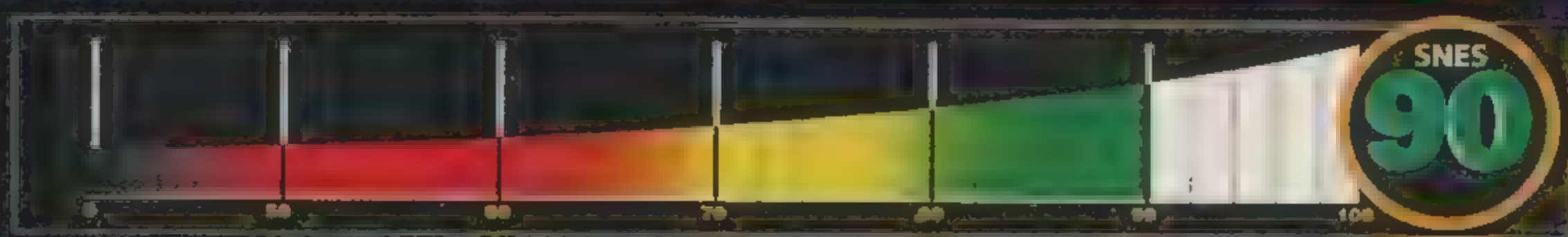
L'unico elemento insufficiente di tutto il gioco. La grafica, oltre ad essere essenziale e scarna, risulta a volte confusa a causa delle icone troppo piccole

SFIDA (1–10): 9

Una volta che avrete cominciato a giocare non smetterete prima di aver vinto. E dopo aver vinto vorrete riprovare con un'altra nazione, a un altro livello di difficoltà

SONORO (1–10): 7

Essenziali gli effetti, piacevole la colonna sonora [illegible]

SNES 90

SOTTO CONTROLLO

Premuti insieme alla croce direzionale aumenta la velocità del cursore e mostra zone della mappa non presenti su schermo

Torna al menu precedente

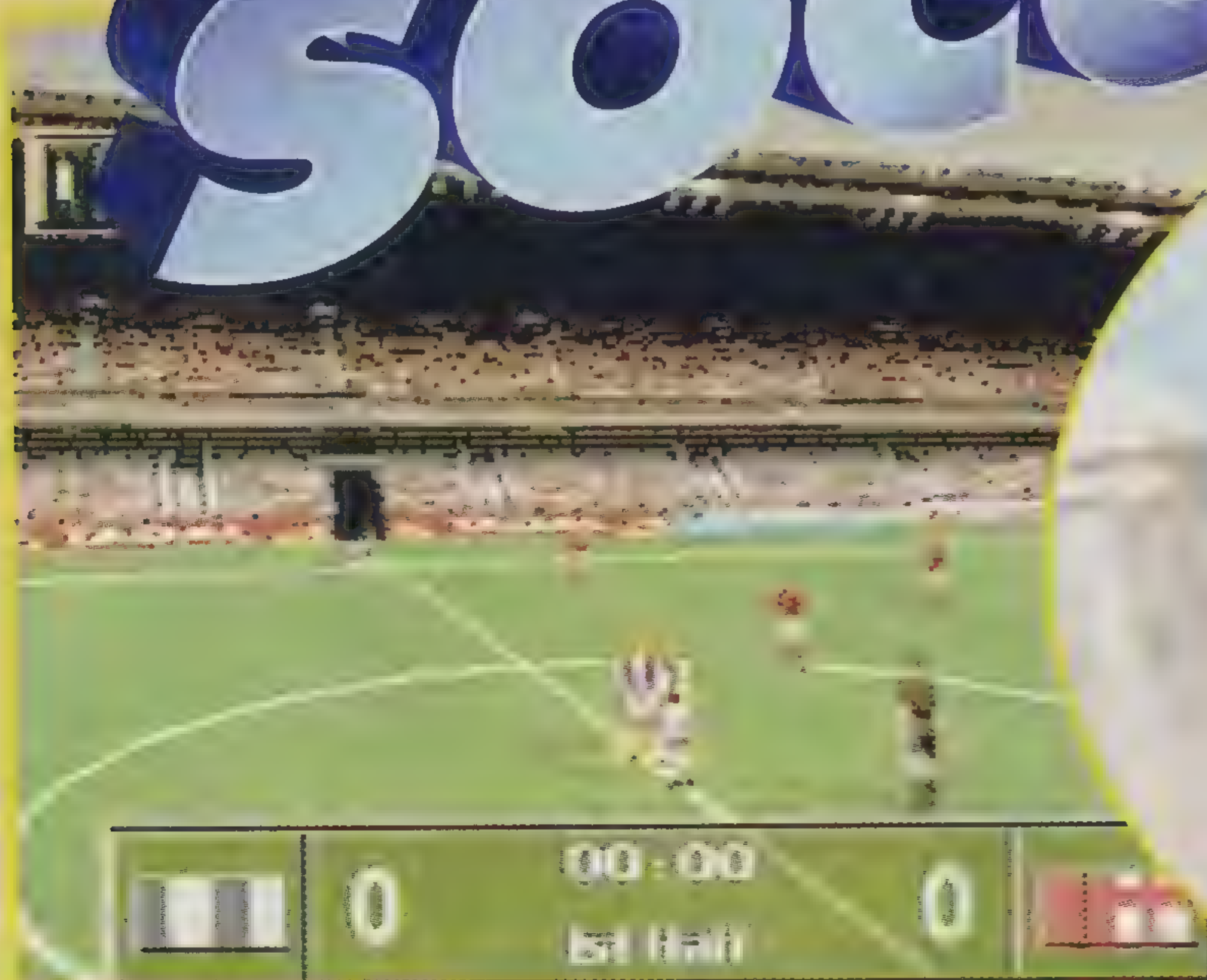
Muove il cursore e si sposta tra le opzioni

Sceglie l'opzione selezionata

Casa: EA SPORTS
N°Giocatori: 1/8
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 2

FIFA '96 SOCCER

Come tutti ben sanno, ormai l'EA è il simbolo delle simulazioni sportive, tant'è vero che i titoli di questa casa basati su competizioni agonistiche vengono ormai da diverso tempo targati EA Sports, un'apposita "sotto etichetta" creata proprio allo scopo di gestire questo genere di giochi. Basti ricordare le sue numerose uscite videoludiche sul mercato dei 16 bit, degli autentici classici per gli amanti di basket, hockey, football americano ma, soprattutto, calcio. E così, dopo una versione di *FIFA Soccer* per 3DO, questo *FIFA '96* si presenta ai possessori di PlayStation come una conversione decisamente attesa, visti i risultati ottenuti dal titolo in questione su PC. Ovviamente anche per quel che riguarda il solo ambiente delle console, il cambio di rotta operato nel passaggio dai sedici ai trentadue bit si fa abbastanza sentire, con l'uso della grafica poligonale per "costruire" i campi da calcio, e con una vasta serie di modalità di gioco: in particolare sono da notarsi alcuni tocchi di classe come la telecronaca, i nomi originali di ognuno dei giocatori delle varie squadre, una maggiore sensazione di "attrito" fra i movimenti degli sprite e il terreno di gioco, e la possibilità di disputare i maggiori campionati europei e quello americano nel pieno rispetto della reale composizione di questi ultimi. Le sette differenti visuali e l'incredibile varietà di controlli dei giocatori (siano essi in possesso o meno del pallone) contribuiscono poi ad arricchire notevolmente anche la parte pratica del tutto, non facendo pero' dimenticare il lato "tradizionalista" di tutte le produzioni targate EA Sports: gli sprite dei personaggi realizzati in maniera abbastanza classica, non possono non richiamare alla mente i gloriosi episodi passati della saga calcistica in questione, anche se c'è, purtroppo, da dire che, evidentemente, non sempre la continuità viene premiata, come forse ci si poteva aspettare anche in questo caso. Nonostante la profusione di impegno nel migliorare i punti di forza su cui già si imperniavano alcune fra le più riusci-

Un bel campionato italiano o un confronto internazionale?

Come si può ben vedere dalle foto, la grafica poco nitida e sfocata non riesce a essere così spettacolare come nella versione per PC.

A volte le inquadrature, anche se molto belle, sono poco funzionali.

La sezione strategica dona più spessore al gioco, fate la vostra scelta.

Durante la splendida sequenza introduttiva, potrete assistere a filmati delle più belle partite di calcio.

L'endzone cam, privilegia il fulcro dell'azione di gioco ma non permette di vedere una buona parte del campo.

te produzioni del genere, stavolta pare che le cose non siano andate tutte per il verso giusto, venendo a crearsi alcuni poco piacevoli inconvenienti: le animazioni dei calciatori non sempre risultano precise e complete, il sistema di controllo non fa dell'immediatezza nella risposta ai comandi il suo forte e, vero punto a sfavore della situazione, lo scrolling del campo di gioco è tutt'altro che fluido (anche usando le inquadrature meno "impegnative" è impossibile non provare un certo fastidio durante le varie azioni). Un vero peccato, se si considera questo prodotto nella sua interezza: la possibilità di giocare in otto persone, tutte le opzioni possibili e immaginabili tra le quali l'uso della lingua italiana, le belle musiche e i coinvolgenti effetti sonori sarebbero elementi degni di un titolo coi controfiocchi, se non fosse che in questo caso quel poco che si poteva concedere in quanto a margine di errore è andato a finire proprio nel cuore del gioco. Il contrasto fra i numerosi elementi di contorno e la sostanza vera e propria non può quindi che lasciare perplessi, dando l'impressione che magari, vista anche l'ottima versione su personal computer, un maggior impegno dei programmatori non avebbe di certo peggiorato la situazione.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

Quando un giocatore avversario vi è alle costole per rubarvi il pallone, potrete scegliere di correre più velocemente.

La "stadium cam", permette una visuale dinamica e efficace.

FIFA SOCCER '96

Se avete già avuto modo di vedere *FIFA International Soccer '96* per PC, sicuramente sarete rimasti delusi da come su una piattaforma versatile e potente come il PSX non si sia riusciti a ottenere una conversione quantomeno decente del titolo in questione, incapace anche di raggiungere il livello di spettacolarità donatoci dall'uscita di *FIS* su una piattaforma a trentadue bit come il 3DO (e da allora sono passati circa due anni). Sebbene cronologicamente parlando questo titolo di calcio, tra i più gettonati al mondo, abbia subito notevoli cambiamenti e miglioramenti in termini di giocabilità, sia che ci si riferisca ai movimenti dei giocatori sia al controllo e alla padronanza delle azioni degli stessi, la scarsa e frettolosa (forse a causa del periodo prenatalizio) programmazione di questa conversione, la scattosità e la lentezza delle azioni di gioco, il tremolio delle telecamere e la grafica poco definita, portano il risultato globale ai primordi e lo rendono uno dei titoli meno appetibili per i cultori di questo genere videoludico.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (7/10)

I calciatori si muovono a scatti e più lentamente che nella versione per PC. Leggermente "legnoso" nella risposta ai comandi

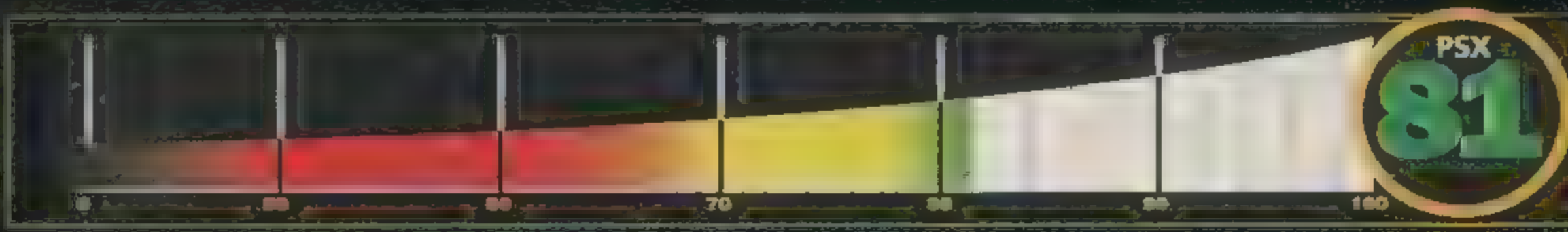
GRAFICA (7/10)

Poco definita, per non dire molto confusionaria. Nelle azioni in lontananza il difetto ovviamente aumenta

SFIDA (9/10)

La grande quantità di opzioni e la possibilità di giocare in otto persone contemporaneamente rendono questo titolo estremamente longevo

SONORO (9/10)

Il virtual-stadium e il dolby surround garantiscono risultati senza precedenti

PSX 81

SOTTO CONTROLLO

- Per controllare gli effetti e i colpi di tacco, di testa, di petto
- Per muovere il calciatore
- Per cambiare le visuali
- Pausa/menù opzioni
- Tiro forte
- Passaggio lungo
- Per correre più velocemente
- Passaggio corto/Per "entrare" in scivolata

Casa: NINTENDO
N°Giocatori: 1
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 3

DEFENDER
JOUST

Dopo lo "speciale" pubblicato sul numero scorso di Game Power, ritorniamo a parlare di videogiochi degli anni '80, con la quarta e ultima uscita della serie "Arcade Classic" per Game Boy. Last but not least -direbbero gli inglesi- approdano sul display del cucciolo Nintendo due vere pietre miliari della storia dei videogame da sala: si tratta di *Defender* e *Joust*, entrambi compresi in un'unica cartuccia (come già era accaduto per le accoppiate *Centipede* e *Millipede*, *Asteroids* e *Missile Command*, *Galaga* e *Galaxians*). Molte delle cariatidi che si aggirano in redazione conoscono *Defender* e *Joust* meglio dei propri genitori (anche perché ai tempi erano più spesso in sala giochi che a casa) e perciò sembra strano pensare di doverli descrivere a qualcuno che non ne ha mai sentito parlare. Ma tant'è: il tempo passa, e bisogna rassegnarsi all'idea che molti fra i lettori di GP erano ancora all'asilo quando questi gloriosi coin-op andavano per la maggiore. Riassumendo, quindi, *Defender* è il videogioco che ha inaugurato il genere degli shoot'em-up a scorrimento orizzontale: ai comandi di una piccola navicella che mantiene il centro dello schermo in ogni frangente di gioco, bisogna fare piazza pulita dei nemici. L'impostazione ricalca sostanzialmente lo stile "spara a tutto ciò che si muove", ma la struttura di gioco ha anche delle implicazioni più sottili: in qualità di "difensore" il giocatore deve proteggere un certo numero di abitanti in una serie di pianeti, impedendo che vengano rapiti dagli alieni. L'azione è assolutamente frenetica, anche perché la superficie del pianeta continua a scorrere orizzontalmente in un loop infinito. Suona semplice. È semplice. E per questo incredibilmente divertente.

Joust invece è -se possibile- ancora più semplice: si vestono i panni di un cavaliere medioevale che giostra contro altri avversari in groppa... a uno struzzo: i duellanti svolazzano per lo schermo, sospinti dalle potenti ali degli uccelli. A ogni pressione del pulsante si determina un battito d'ali che porta il cavaliere un po' più in alto, in un fluido volteggiare che diventa immediatamente istintivo. Sfruttando questo sistema di controllo, bisogna sconfiggere, a uno a uno, tutti i giostranti: sarà sufficiente cozzarvi contro mentre ci si trova a un'altezza superiore (suona bizzarro, ma è facile e appassionante).

• Pentothal

Defender è graficamente spartano ma la giocabilità è memorabile.

In *Joust*, in groppa a uno struzzo bisogna abbattere i duellanti.

Incredibile a dirsi, ma in *Joust* si cavalcano veramente degli struzzi.

Si ringrazia Queen Computer Shop (TO)

DEFENDER & JOUST

È innegabile che di fronte a una formidabile accoppiata di titoli "storici" come *Defender* e *Joust*, la nostalgia può giocare un ruolo importante nella valutazione. Quando ho rivisto quel pugno di pixel che ricostruiva il caro e familiare profilo di un Lander mutante, mi è sembrato di tornare indietro nel tempo. Ma al di là di ogni slancio emotivo, bisogna razionalmente riconoscere che la grande immediatezza di gioco (prerogativa dei coin-op di quegli anni) e la semplicità dei concept, sono particolarmente adatte a questa console. Anche chi non abbia mai dilapidato chili e chili di monete da 100 lire (bei tempi...) nelle macchine da sala, potrà riconoscere fin dai primissimi istanti che si tratta di due giochi veramente coinvolgenti e appassionanti. Dal punto di vista tecnico la conversione è eccellente, considerati gli 8 bit del GB: sono anche state introdotti alcuni piccoli extra, come la possibilità di giocare a *Defender* con pixel neri su sfondo bianco (ma è molto meglio la versione all-black originale) o la visuale ravvicinata in *Joust*.

AGIRE & PENSARE

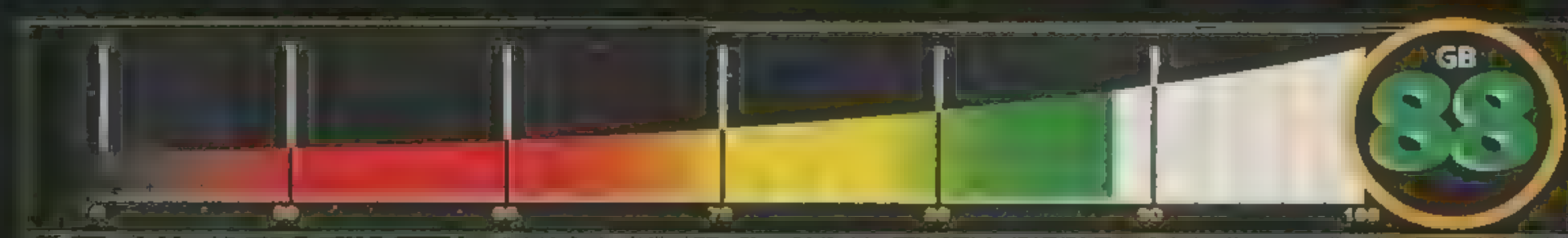
A ● ○ ○ ○ ○ P

GAME BOY

GIOCABILITÀ (9/10)
Siamo di fronte ai modelli storici a cui tutti i giochi dovrebbero ispirarsi in fatto di giocabilità. Anche le manovre più difficili riescono subito facilmente.

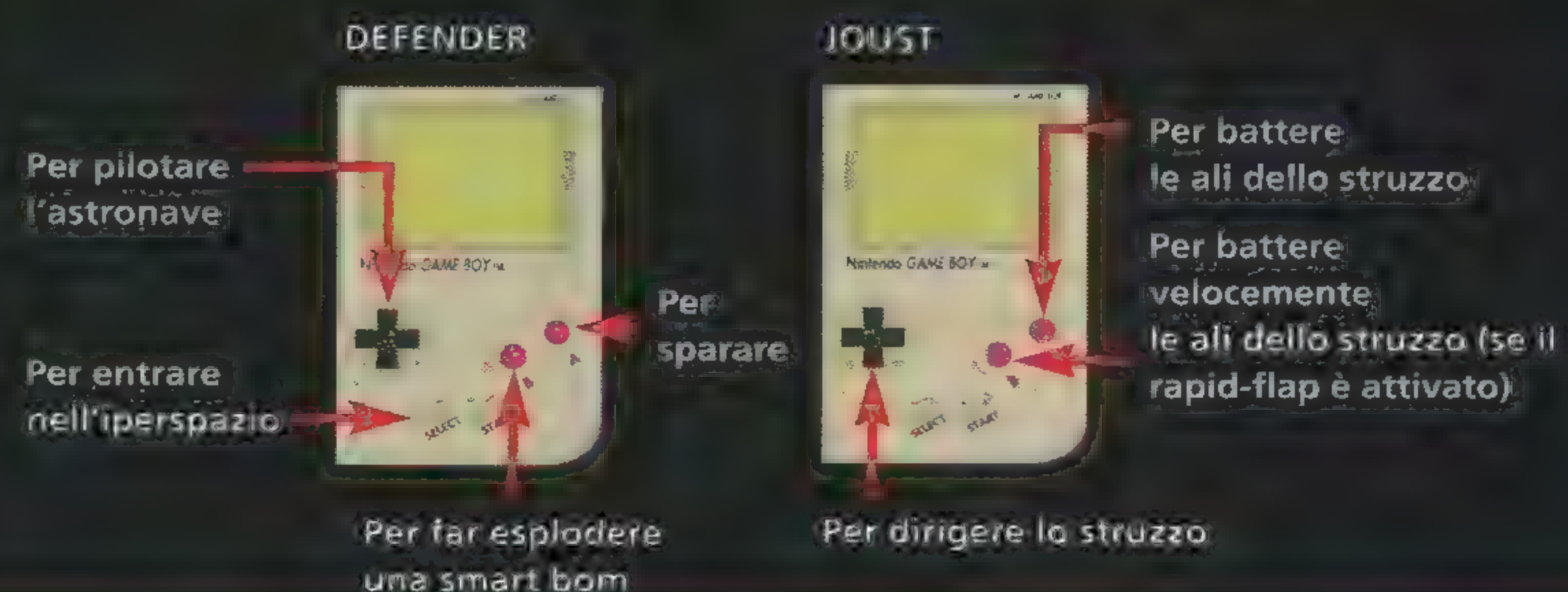
GRAFICA (8/10)

SFIDA (9/10)
Qui non si tratta di "finire il gioco": secondo la filosofia di quei tempi, i livelli si fanno più difficili "ad infinitum". È una continua sfida con se stessi.

SONORO (8/10)
Effetti sonori essenziali e musichette fedeli alle originali. L'altoparlante interno fa quel che può, ma dopo poco ci si abitua e sembra di ritornare nel passato.

GB 88

SOTTO CONTROLLO

DEFENDER
- Per pilotare l'astronave
- Per sparare
- Per entrare nell'iperspazio
- Per far esplodere una smart bom

JOUST
- Per battere le ali dello struzzo
- Per battere velocemente le ali dello struzzo (se il rapid-flap è attivato)
- Per dirigere lo struzzo

Casa: RAGE
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3

Striker

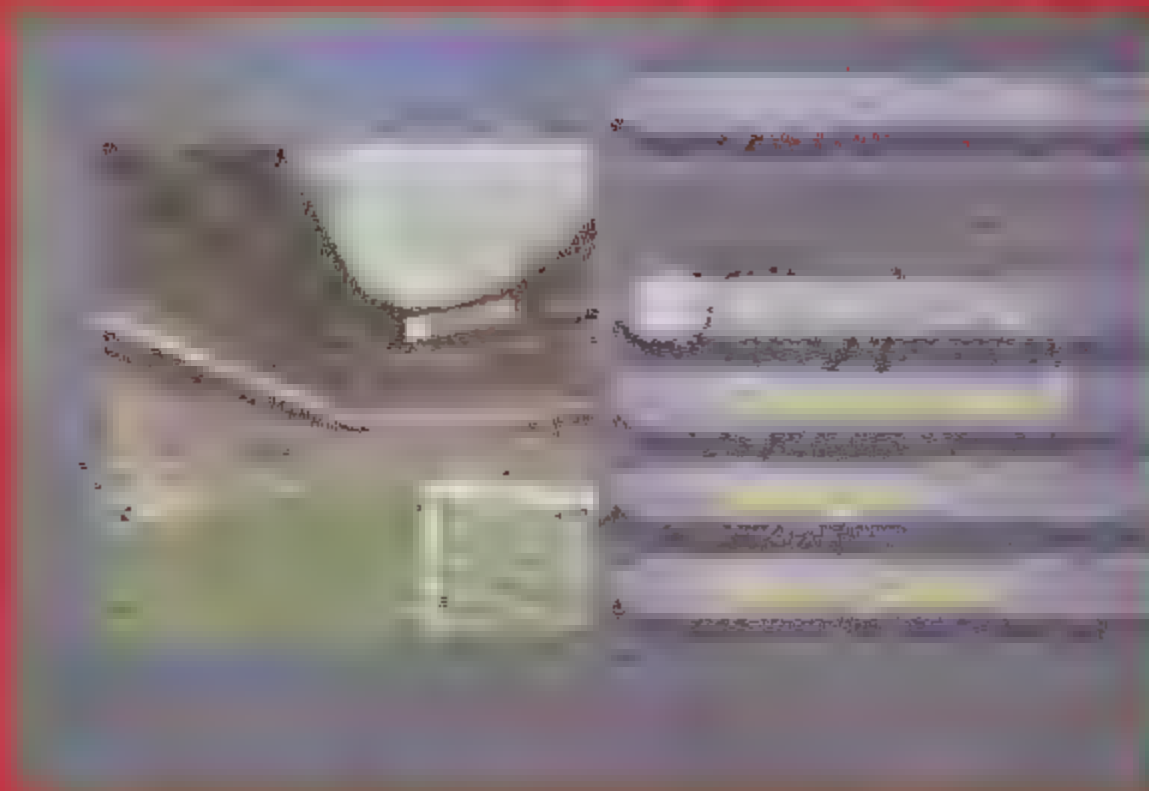
Se durante l'era dei 16 bit l'impostazione più efficace per rappresentare una simulazione calcistica era unanimemente riconosciuta nel 2D con visuale ortogonale dall'alto (lo scettro di miglior gioco di calcio è passato di volta in volta dalle mani di Dino Dini a quelle della Sensible Software, i cui programmi erano accomunati da questo tipo di prospettiva), negli ultimi dodici mesi le macchine a 32 bit hanno determinato una vera e propria invasione di titoli calcistici in 3D. Le danze sono state aperte giusto un anno fa da *FIFA Soccer* per 3DO, un titolo un po' controverso per quel che riguarda la giocabilità, ma che ha avuto il merito di portare per la prima volta sugli schermi un vero calcio tridimensionale (anche se, a onor del vero, il primo esperimento in questo senso risale a quasi cinque anni fa, quando la Simulmondo propose *I Play 3D Soccer* per Amiga); seguirono, in rapida successione, *Victory Goal* per Saturn, *Winning Eleven*, *Hyper Formation Soccer* e *Prime Goal Ex* per PlayStation; fino ad arrivare a queste ultime settimane che vedono l'uscita, sempre per PlayStation, di *FIFA 96*, *Actua Soccer* e *Striker 96*. Il punto di riferimento tecnico per questo tipo di giochi, resta sempre (per ovvi motivi di hardware) il coin-op della Sega *Virtua Striker*, ma una tale abbondanza di uscite, tutte in stretta concorrenza fra loro, non può che far piacere agli amanti del calcio simulato.

In questa affollatissima arena competitiva, *Striker 96*, sa farsi onore grazie a un'impostazione che sacrifica la spettacolarità dell'engine grafico a favore della giocabilità. La caratteristica principale di questo gioco, infatti, consiste in un aspetto estetico piuttosto sobrio, con giocatori relativamente piccoli e texture molto semplici: ma una volta preso in mano il joypad si scopre con piacere la

Questa visuale avvantaggia la squadra con la porta in basso.

La laterale permette a entrambi i giocatori una buona visuale.

Giocare sul campo coperto è divertente e frenetico.

A CHE GIOCO GIOCHIAMO

Sul fronte delle opzioni, *Striker 96* è molto ricco e si attesta, quanto a modulabilità, sugli stessi livelli dei titoli della collana EA Sports, che sono un vero e proprio punto di riferimento in questo senso. Oltre al già citato sistema di controllo "double face", vi segnaliamo anche la possibilità di scegliere fra quattro diversi tipi di competizioni: la Coppa del Mondo, le Qualificazioni Europee, il Campionato e il Torneo. Se le prime due sono già settate con le squadre delle rispettive competizioni, gli ultimi due sono impostabili a piacere, selezionando il numero delle formazioni (fino a 16 nel caso del Torneo e fino a 8 nel caso del Campionato), la durata delle partite, la presenza o meno del fuorigioco e il livello di difficoltà per le sfide contro squadre controllate dalla CPU. Ogni giocatore è caratterizzato da livelli di abilità individuali in ciascuno dei fondamentali di gioco ed è più o meno soggetto agli infortuni a seconda dei colpi già subiti e della propria costituzione. Il terreno di gioco, invece, è sottoposto all'azione degli agenti atmosferici e può diventare bagnato, ghiacciato o asciutto, con relative conseguenze sulla corsa dei giocatori e sul rimbalzo della palla. È anche selezionabile l'opzione "indoor": in pratica si gioca a calcetto, ma in sei contro sei.

96

rapidità con cui le azioni si sviluppano sul campo. Vi sono molte visuali selezionabili, ma quelle realmente funzionali sono due: una longitudinale e una laterale. In entrambe la porzione di campo visibile è abbondante, il che permette di imbastire manovre anche laboriose con chiarezza. I giocatori rispondono ai comandi con una prontezza incredibile, e per certi versi fanno ritornare alla mente le sensazioni di gioco tante volte provate con *Sensible Soccer* (rapidi capovolgimenti di fronte, azioni tutte di prima, ritmo sostenuto etc.).

Striker 96, comunque, si presta a diversi tipi di approccio: selezionando la modalità "arcade", infatti, si attiva un sistema di controllo semplificato, in cui sostanzialmente si può solo passare e tirare. Sotto questa veste il gioco sfocia in partite costellate di gol, con pochi riguardi per il rigore simulativo: è l'ideale per cominciare e prendere confidenza coi fondamentali. In modo "simulazione", invece, si implementa il sistema di controllo esteso, che include un'ampia gamma di colpi, dai passaggi al volo in serie alle rovesciate, dagli stop di petto ai pallonetti seguiti da scatti fulminei per lasciare il marcatore sul posto. Pur confortati da una giocabilità sempre ottima, per padroneggiare a fondo tutte le possibilità offerte dal gioco nella sua forma integrale si è chiamati a un lungo impegno "sul campo": ma questo progressivo affinamento della tecnica fa sì che il gioco riveli di volta in volta nuovi aspetti di sé, mantenendo a lungo la propria attrattiva.

• Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

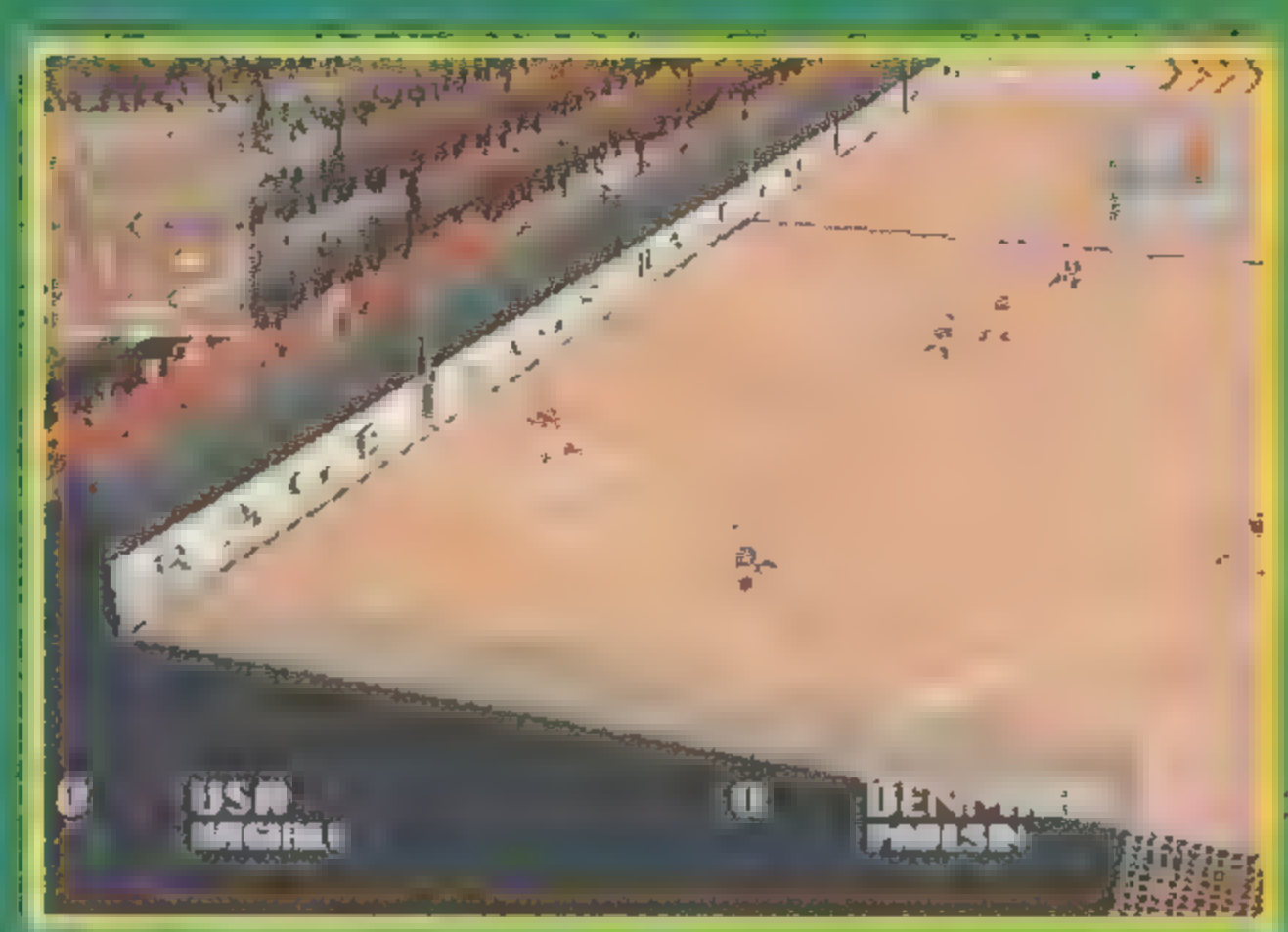
Le ombre dei giocatori sono molto evidenti anche quando piove.

Cambiando le condizioni del tempo e del campo aumentano le difficoltà.

COPPA DEL MONDO

Nello splendore della grafica renderizzata, l'introduzione di Striker dà una suggestiva anticipazione dei trofei in palio nei diversi tornei selezionabili

...1

...2

STRIKER 96

Striker è nato bidimensionale sul Super Nintendo, ma questa trasformazione in 3D gli ha notevolmente giovato (non è sempre detto che sia così). È un gioco immediato e veloce, che fa della giocabilità la sua arma vincente. Non ci sono effetti grafici travolgenti, ma la palla fila via liscia sui piedi dei giocatori, e le partite sono dannatamente divertenti. Chi ha amato la grande istintività di *SensiSoccer* ai tempi dell'Amiga e ora si aggira un po' spaesato fra gli effetti speciali dei giochi calcistici in 3D della nuova generazione potrà scorgere in *Striker 96* un barlume degli stessi meccanismi di gioco e riconciliarsi con la "nouvelle vague" del calcio simulato. È particolarmente apprezzabile, inoltre, il fatto che due visuali completamente differenti come quella longitudinale e quella laterale siano entrambe assolutamente efficaci, assicurando, alla prova dei fatti, la possibilità di cambiare fisionomia al gioco ogniqualvolta si senta il bisogno di un po' di varietà, senza per questo scontare alcuna conseguenza sulla giocabilità.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ 9

È veramente immediato e godibile, pur mantenendo uno spessore di tutto rispetto, grazie alla vasta gamma di colpi disponibili (alcuni veramente entusiasmanti)

GRAFICA 8

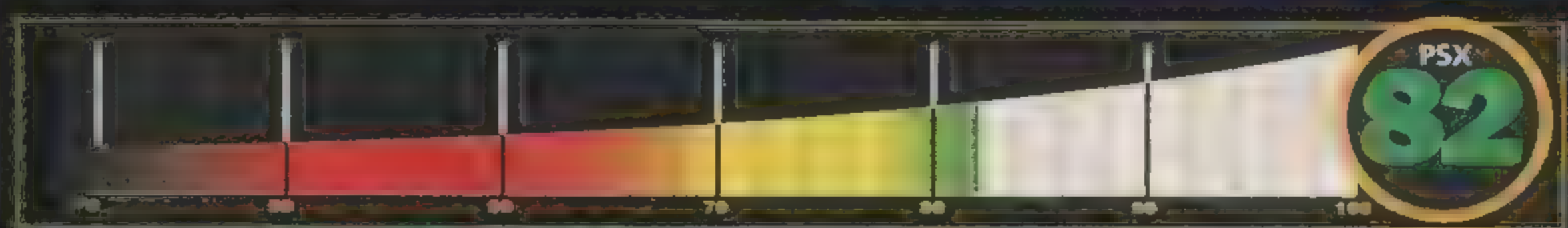
Alla Rage non hanno concesso quasi nulla ai fronzoli e ai lustrini: i giocatori e il campo sono essenziali, ma tutto si muove molto velocemente. Ed è questo che conta

SFIDA 8

Al di là della possibilità di configurare il gioco a proprio piacimento, il progressivo affinamento delle proprie abilità mantiene sempre alto l'interesse

SONORO 7

Si poteva fare qualcosina di più: c'è uno sporadico commento del telecronista, che sfigura, per esempio, in confronto alla cronaca quasi continua di *FIFA 96*

PSX 82

SOTTO CONTROLLO

Per effettuare un tiro normale o un colpo di tacco (premendo la croce all'indietro)

Per correre e dribblare col giocatore/dare l'effetto alla palla

Per richiamare il menu principale

Per selezionare l'opzione evidenziata

Per eseguire un pallonetto (retropassaggio premendo la croce all'indietro)

Per passare la palla (di tacco premendo la croce all'indietro)

Per tirare in porta

Casa: NAMCO
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

NAMCO MUSEUM VOL. 1

POWER GAME

Questo primo volume del Namco Museum per PlayStation è in assoluto (insieme a *Yoshi's Island*) il titolo che mi ha emozionato di più da quando scrivo per Game Power. In questo piccolo CD dall'aspetto anonimo è infatti racchiuso un concentrato di ricordi dal potere evocativo talmente intenso da superare, per effetto "flashback", qualsiasi album di fotografie. Chi ama i videogiochi e come me ha passato da qualche anno i venti, ha probabilmente trascorso moltissime giornate della propria vita di fronte ai cabinati di *Pac-Man*, *Galaga*, *Bosconian* o *Pole Position*: ebbene, ora ha la possibilità di compiere un autentico balzo nel passato, perché quelle incorporate in *Namco Museum Vol. 1*, non sono delle conversioni o dei cloni di quei titoli gloriosi, ma sono esattamente GLI STESSI GIOCHI. Di fatto è come portarsi a casa sei arcade originali, poiché i programmatori si sono sforzati di riprodurre con una dovizia di particolari che potremmo definire quasi "filologica" e degna di uno storico, anche i minimi dettagli delle autentiche schede da bar. Vi basti sapere che ogni volta che si lancia uno dei giochi, il programma esegue il setup esattamente allo stesso modo delle macchine da sala, con tanto di messaggi "Ram okay/Rom okay" e centratura dello schermo; si possono settare i parametri di gioco attraverso una riproduzione degli switch che si trovavano sul retro dei cabinet

Vagando nei meandri del museo Namco ci si imbatte in questi arcaici cabinati per fare un "storica" partitella.

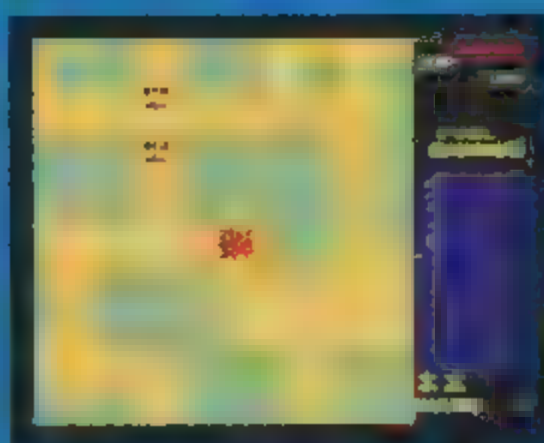
Se qualcuno non si ricorda di *Pac-Man* vuol dire che stiamo invecchiando.

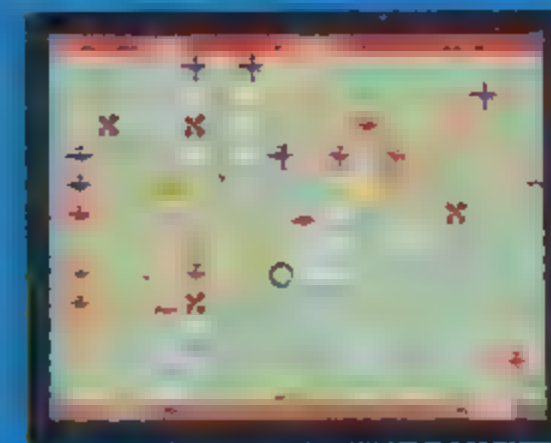
SEI GIOCHI "DA LACRIMUCCIA"

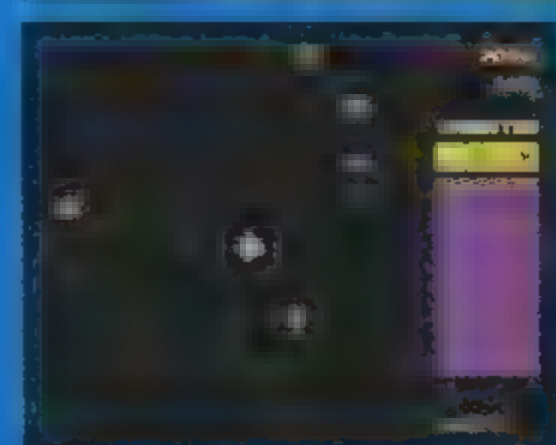
Come dice un mio amico, per quelli della nostra generazione rivedere sul monitor di casa le familiari immagini di *Pac-Man, Bosconian* o *Pole Position* fa quasi affiorare una lacrima di nostalgia. Vediamo però di ricapitolare la situazione per i più giovani fra i lettori: ecco un sintetico "Bignami" di Storia dei Videogiochi.

GALAGA (ANNO 1981)

Aveva già avuto un "ruolo cammeo" in *Ridge Racer*, ma ora è finalmente giocabile in versione integrale. Gli insetti planano seguendo pattern di movimento predefiniti che con la pratica possono essere memorizzati. Poi ci sono i Boss Galaga che col raggio traente catturano l'astronave: "Fighter Captured!", ma basta un colpo preciso e ci si assicura una doppia capacità di fuoco. E poi i "Challenging Stage" e i punteggi "perfect!" e ...

RALLY-X (ANNO 1981)

Fa tenerezza il minuscolo sprite dell'automobilina blu che si aggira per il labirinto con l'obiettivo di raccogliere tutte le bandierine gialle prima che si esaurisca il carburante, evitando nel contempo le collisioni con le perfide automobiline rosse. Ci si può coprire le spalle lasciando una scia che le farà andare in testa coda, ma l'escamotage costa una tacca di prezioso "fuel". Meglio tenere d'occhio lo scanner sulla destra.

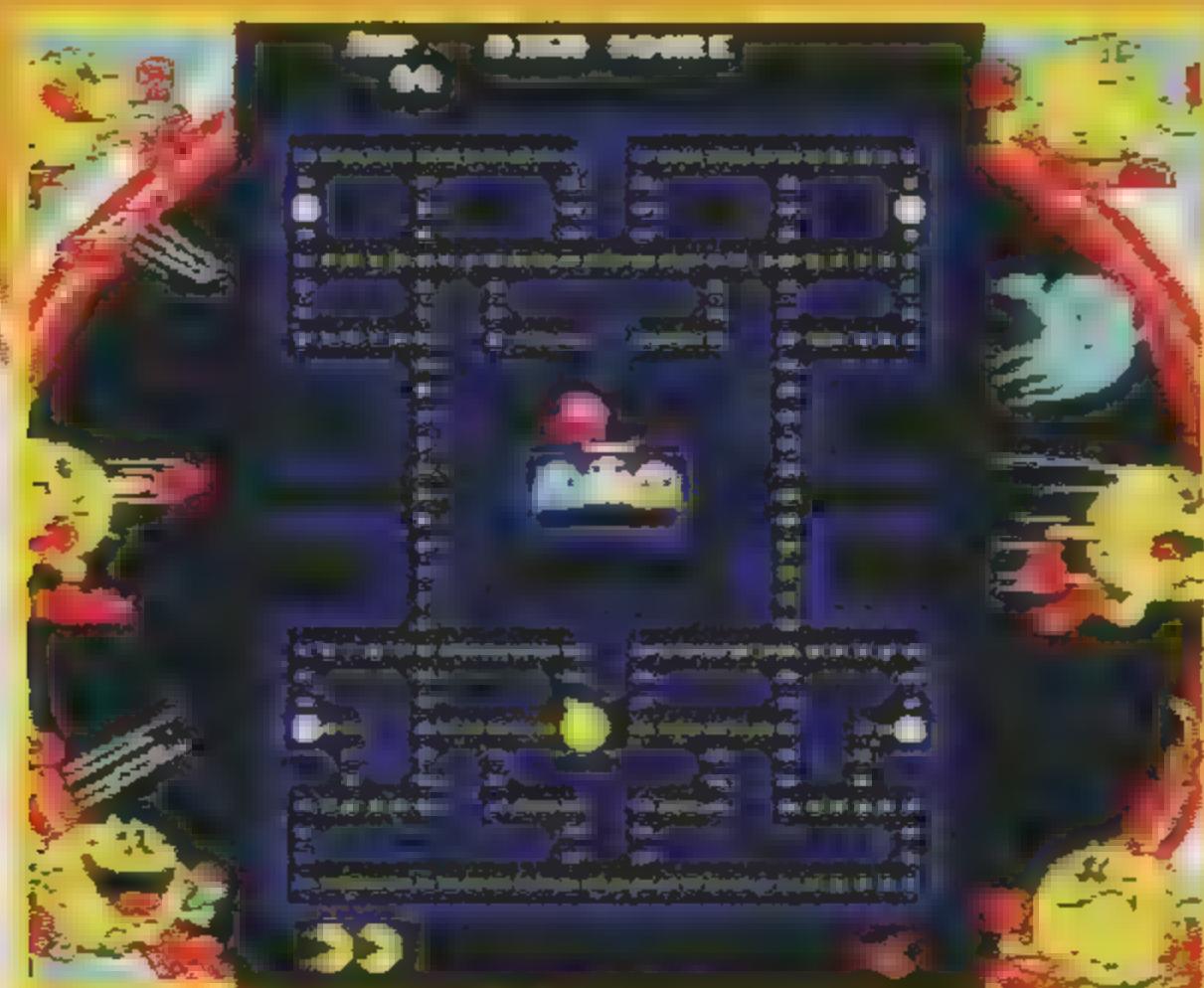
TOYPOP (ANNO 1986)

Il protagonista è Pino, ma non è il cugino di Mario e Luigi. Si tratta di un piccolo pinocchio che si caracolla attraverso uno schermo statico infestato di nemici: deve raccogliere tutti i cuoricini per aprire la porta che garantisce l'accesso al prossimo livello. Sparando sui blocchi che gli sbarrano la strada può rinvenire delle armi speciali: particolarmente utili contro le temutissime macchinine a molla. È molto simile a *Doom*.

BOSCONIAN (ANNO 1981)

Bosconian è veramente grandioso! In terza media ci ho dilapidato un capitale, perché stava nel bar di fronte alla scuola e aveva l'opzione "continua". È uno sparatutto a scorrimento multidirezionale in cui l'astronave spara contemporaneamente in avanti e indietro: bisogna far saltare una serie di stazioni spaziali, colpendo metodicamente le sei sfere che le compongono o indirizzando un solo colpo esattamente al centro.

POLE POSITION (ANNO 1982)

Qui entriamo nella mitologia. *Pole Position* è stato il primo vero gioco di guida. Per la prima volta la macchina era inquadrata da dietro e non dall'alto. Il cabinato era corredato da un favoloso volante (con leva del cambio per la doppia marcia: Hi e Low) ed esisteva anche una versione con tanto di abitacolo e sedile. Il coin-op che abbiamo giocato in Europa era licenziato dalla Atari, che ne trasse anche una cart per il VCS.

PAC-MAN (ANNO 1980)

Se non conoscete Pac-Man, mi dispiace ma fareste meglio a leggere "Rakam", invece di Game Power. Pac è una vera e propria icona culturale, simbolo per eccellenza dei videogiochi. È sulla enorme fortuna di questa pallina gialla, ingorda divoratrive di (innocue) pillole bianche, che la NAkamura Manufacturing COmpany ha edificato la propria fortuna. Ma l'uomo che l'ha inventato ha guadagnato solo 3500 dollari.

BACK IN TIME

Un *Pac-Man* in chiave moderna, rigorosamente renderizzato, corre verso il Museo Namco, mentre le astronavi di *Galaga* e *Bosconian* oscurano il cielo con la loro sagoma...

...1 ...2 ...3 e 4

(ma non ho mai capito come funzionassero: era un segreto che solo il padrone del bar, tipicamente persona burbera e minacciosa, conosceva...) e si può finalmente bypassare infinite volte, con la semplice pressione del tasto start, la fatidica scritta "insert coin". Le musiche poi (elementari melodie che riposano intatte in un angolo ben curato della nostra memoria e che oggi sono agevolmente alla portata dei sofisticati chip sonori della PSX) vengono riprodotte con fedeltà assoluta e possono indurre gli animi più sensibili a un autentico impulso di commozione: l'unico rimpianto è che, essendo questa la versione giapponese, il mitico "Prepare to qualify" di *Pole Position* è qui sostituito da una frase in lingua nipponica... ma non importa.

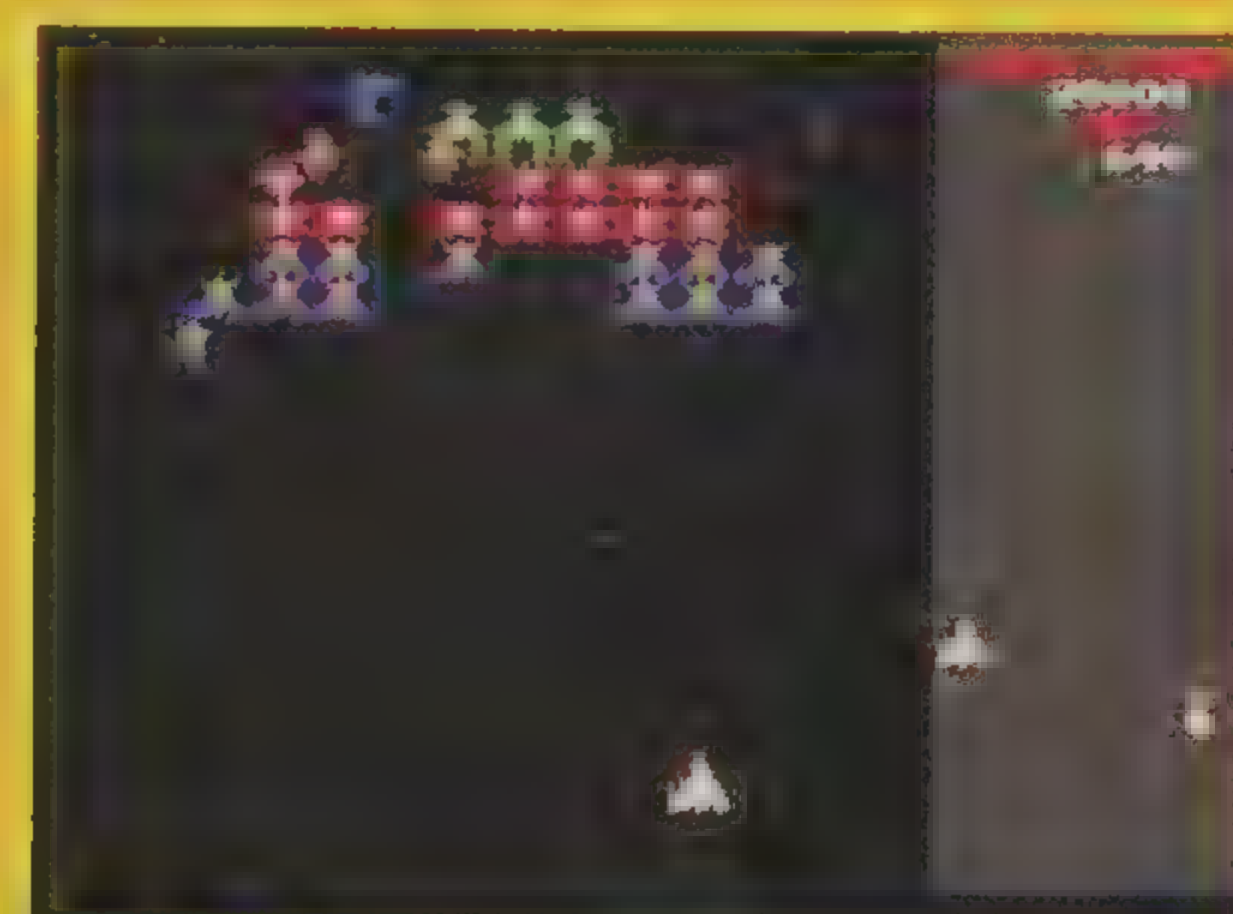
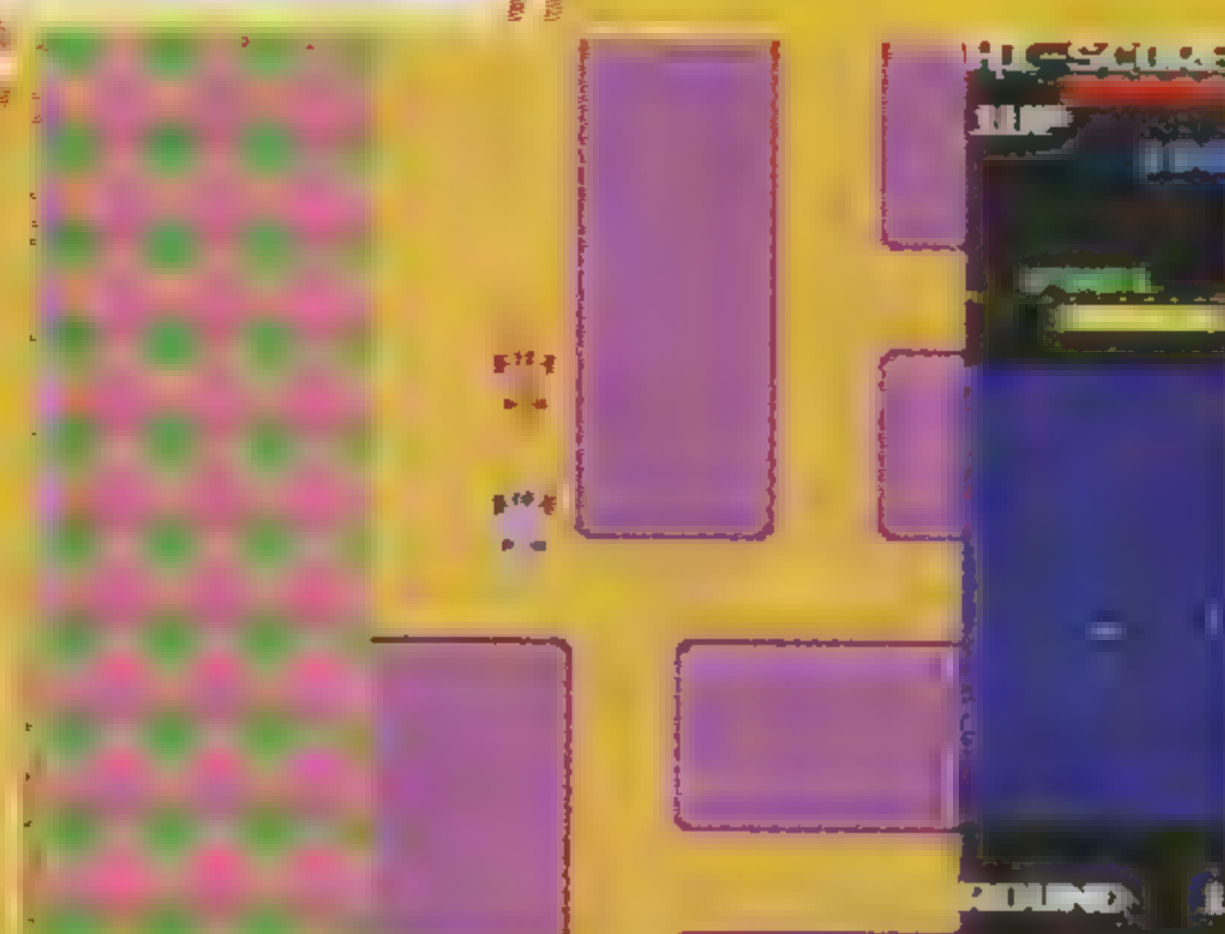
Certo, chi non ha mai giocato gli originali, potrà rimanere perplesso di fronte a questa grafica così essenziale, che a occhi imparziali, abituati ai parossismi di *Tekken* o *Ridge Racer*, sembra decisamente rozza. Ma un prodotto come *Namco Museum* tira in ballo più il cuore che la ragione e si sa, per dirla con Pascal: "il cuore ha delle ragioni che la ragione non conosce". E poi, per una volta, si può sorvolare sulle inflessibili valutazioni tecniche che di regola albergano su queste pagine: chi rimane indifferente di fronte a queste immagini può lasciare perdere e tornare a giocare a *WipeOut*. Gli altri, ne sono convinto, capiranno; anche perché questi titoli sanno offrire ancora oggi una giocabilità tanto forte nella sua immediatezza, da superare per coinvolgimento e divertimento molti dei prodotti moderni.

Per la cronaca, comunque, l'Ondata Nostalgica (peraltro già inaugurata dalla serie "Arcade Classic" per Game Boy e dall'Activision Action Pack per PC) non si arresta qui: sono in arrivo i volumi 2 e 3 del *Namco Musem*, che riporteranno in vita capolavori come *Gaplus* e il grande, grandissimo *Xevious*. Tardoni di tutto il mondo: è tornato il nostro momento!

• Pentothal

Si ringrazia You Too (TO)

La magia della grafica a 16 colori è racchiusa in *Pole Position*.

PLAYSTATION

NAMCO MUSEUM VOL.1

Questo gioco e il voto che gli abbiamo dato sono dedicati a tutti quei ragazzi che quando è uscito *Pac-Man* arrivavano a stento al joystick e giocavano in piedi su una cassetta della frutta; a quelli che si son fatti regalare il "Pong" da attaccare alla tele e poi sono passati all'Atari VCS o all'Intellivision (o più probabilmente a tutti e due), e poi al Commodore 64, e ancora all'Amiga, al Super Nintendo e adesso si ritrovano con la PlayStation, e si possono permettere anche un sentimentalismo come il *Namco Museum*, perché ormai non devono più chiedere i soldi ai genitori per comprare i giochi. Voi ragazzi siete ancora in giro, lo sappiamo, e di sicuro oggi leggete Game Power. Bene, regalatevi il sottile piacere di inanellare una serie infinita di "insert coin", come avete sempre sognato di fare quando compariva l'inappellabile "Game Over", dopo che anche l'ultimo 100 lire se n'era andato giù per la fessura ed eravate arrivati a un soffio dal nuovo record della sala. Questa è la vostra ricompensa per l'innocente passione di quegli anni.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sono questi i giochi a cui si fa ricondurre il concetto stesso di "giocabilità": il 10 è d'obbligo. Giocando con un joystick, poi, tutto è identico ai vecchi tempi

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Per i motivi già [illegible] applicare i consueti metri di valutazione. La riproduzione dei modelli originali è [illegible] perfetta anche nei dettagli

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ripetiamo: l'incantesimo vale solo per noi che ci abbiamo passato le giornate da piccoli. Possiamo rivivere le stesse emozioni con grandissimo divertimento

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sono musichette di una semplicità disarmante, ma quasi ipnotiche; credevamo di averle dimenticate e invece ci sorprendiamo a canticchiarle ancora a memoria

PSX 90

SOTTO CONTROLLO

Per spostare lo sprite sullo schermo

Per frenare/annullare una selezione

Per sparare/accelerare/confermare una selezione

Per "inserire una moneta"

P.S. I comandi variano di gioco in gioco

LA FURIA BESTIALE ESPLODE NEL GIOCO PIU' ANARCHICO DELL'ANNO !!

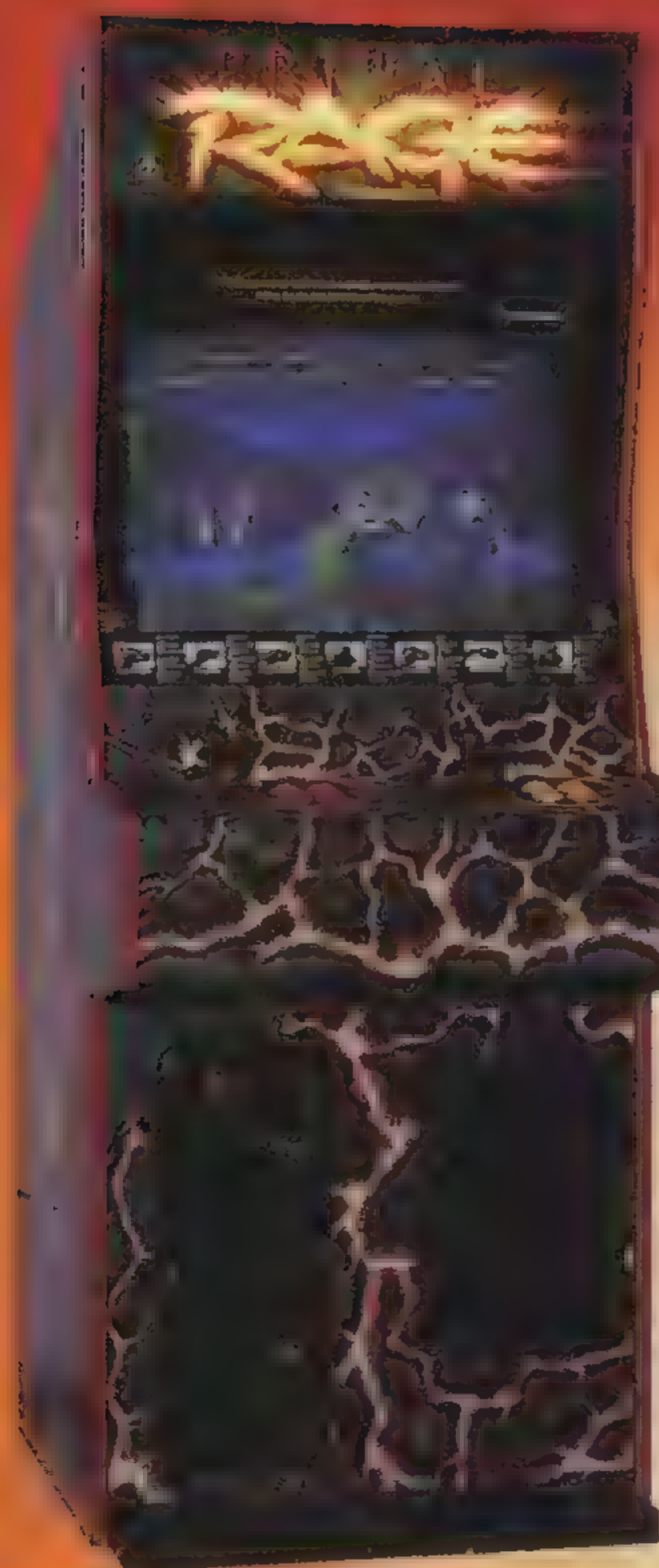
PRIMAL RAGE, successo strepitoso nella versione coin-op, è gia' numero 1 nella classifica TOP 20 CARTRIDGE. Dinosauri furiosi, mosse segrete, colpi proibiti e bonus nascosti. PRIMAL RAGE è il primo videogioco a usare animazione completamente in stop-motion, con immagini digitalizzate di sette modellini realizzati in latex azionati elettronicamente e filmati in centinaia di posizioni diverse.
Fa rabbia non averlo ancora !!

Anteprima assoluta: anche i possessori di un PC potranno provare queste emozioni perchè PRIMAL RAGE è anche disponibile nei formati CD MPC e AMIGA!!

E SE SEI COSI' IMBESTIALITO DA ARRIVARE ALLA SFIDA FINALE, PARTECIPI AL...

GRANDE CONCORSO

PRIMAL RAGE

Se arrivi alla FINAL BATTLE (guarda la schermata qui a fianco) fotografala e spedisci la foto insieme alla prima pagina del manuale di istruzioni di PRIMAL RAGE alla LEADER, unendola a questo tagliando compilato. Parteciperai così al concorso per vincere una fantastica MACCHINA COIN-OP da piazzare in casa tua (non dirlo alla mamma!). Oppure potrai vincere una fantastica maglietta "da bestia".

NOME .... COGNOME ....

PROFESSIONE .... ETA'..............

INDIRIZZO ....

CAP................ CITTA'.. TEL...................

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)-TEL. 0332/874111-FAX 0332/870890

Casa: 3DO STUDIOS
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

KILLING TIME

Tempi duri per il 3DO! Mentre il comando delle operazioni per quanto riguarda l'M2 passa in mano ai giapponesi della Matsushita (che attraverso il marchio Panasonic gestiranno il licensing della nuova piattaforma, grazie a un accordo con la 3DO Company del valore di 100 milioni di dollari), l'incompiuta console a 32 bit, ormai avviata sul sentiero del declino, viene supportata massicciamente soltanto dalla softhouse interna (la 3DO Studios). Dopo un periodo di aggiustamento, in seguito all'infelice esordio di *Jurassic Park Interactive*, questa etichetta ha preparato, sotto la supervisione di Trip Hawkins in persona, un tris di titoli sui quali punta molto per garantire una minima visibilità commerciale all'Interactive Multiplayer durante la stagione invernale 95/96, che sembra appannaggio esclusivo della coppia PlayStation-Saturn. I tre titoli in questione sono *Blade Force*, *Killing Time* e *Star Fighter*: il primo è stato recensito sullo scorso numero di dicembre di Game Power; il terzo lo troverete con tutta probabilità nelle prove su schermo del mese prossimo; mentre di *Killing Time* ci occupiamo ora.

Come l'esplicito titolo lascia presagire, si tratta di uno sparatutto con una certa predisposizione verso i tocchi di violenza e gore: l'impostazione in soggettiva tridimensionale lo fa candidare d'ufficio -anche per la latitanza di antagonisti- al ruolo di anti-*Doom* per 3DO (in attesa che la promessa conversione del megahit della id Software arrivi finalmente su questo formato). Chiariamo subito che, nonostante le ambiziose intenzioni dei programmatori, *Killing Time* non riesce neanche a lambire gli elevati standard qualitativi stabiliti da *Doom*. A ben guardare, anzi, si tratta di un gioco sostanzialmente diverso, che

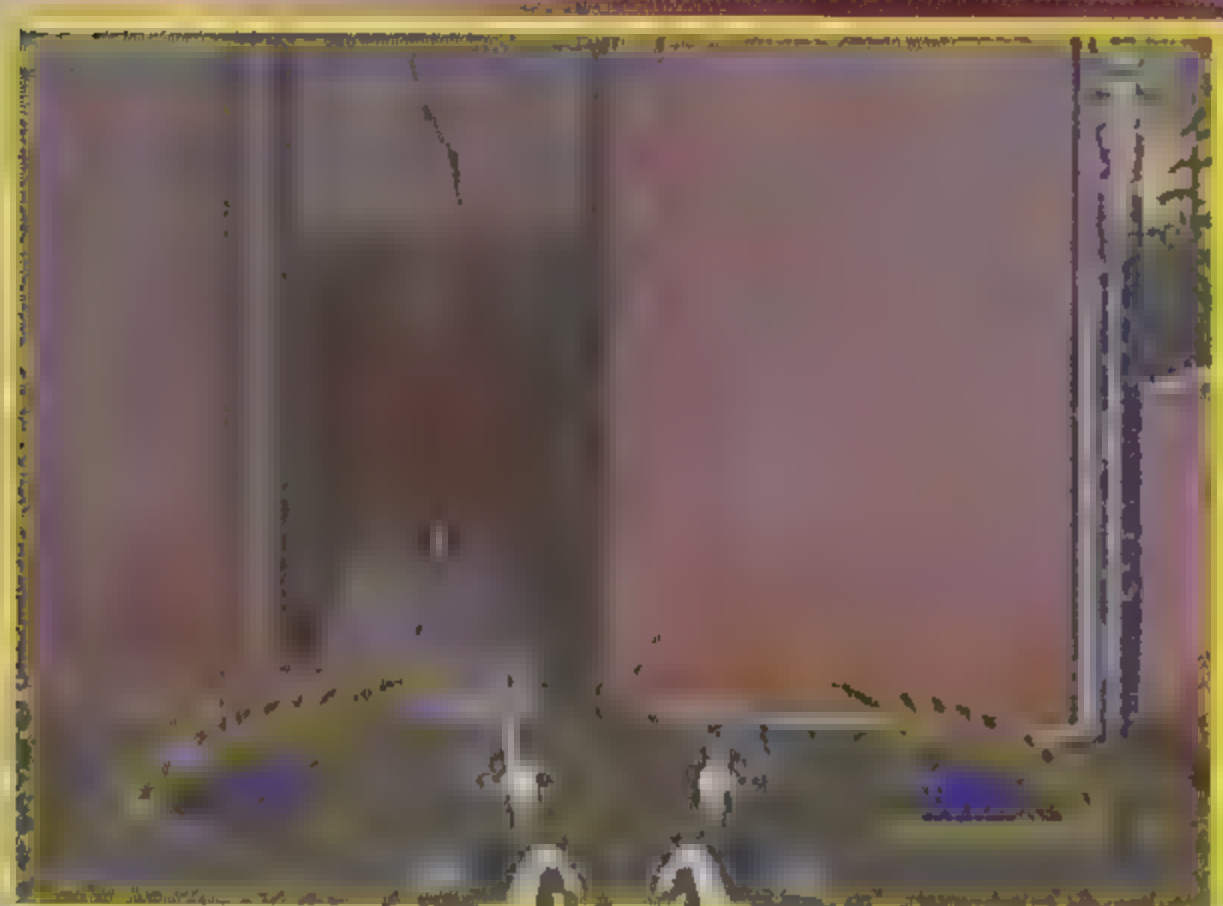
I fantasmi che appaiono del gioco sono stati ripresi in Full Motion Video.

All'inizio vi ritroverete a sparare addosso ad anatre e a cacciatori, per la serie "No alla caccia!".

La seconda arma che troverete (in puro stile *Doom*) sarà il fucile, che dovrete rubare ai poveri cacciatori.

Gli interni che incontrerete sono realizzati piuttosto bene; peccato per movimenti troppo scattosi.

Le ambientazioni del gioco [illegible] a piene mani alla letteratura fantastica degli anni '30. Elementi u[illegible] e mostri terrificanti.

Una pistola per mano efuoco a volontà! Lo spirito del gioco è preso in prestito al 'cugino' *Doom*, ma la realizzazione non è certo all'altezza.

affianca alla componente sparatutto un certo sapore adventure.
La storia si svolge su una misteriosa isola dell'East Coast americana ed è ambientata negli anni Trenta: il vostro compito è quello di scoprire cosa sia avvenuto agli inquilini di una lussuosa villa, tutti misteriosamente spariti durante una festa. Appena messo piede sull'isola vi ritrovate nel bel mezzo di una storia a dir poco inquietante: uno alla volta gli inquilini (o meglio, le loro spettrali presenze, realizzate in un coinvolgente FMV, scontornato e applicato in trasparenza sui fondali 3D) vi appaiono e vi parlano, chi per dare utili suggerimenti su come scoprire il mistero dell'isola, chi per ingannarvi e trarvi sulla strada sbagliata. Logicamente, fra un indizio e l'altro, si passa gran parte del tempo a sparare a tutto ciò che si muove e a esplorare un intricato dedalo di locazioni (a questo scopo potete far affidamento su un bel sistema di automapping che vi dice in tempo reale quale percentuale dell'attuale locazione avete già esplorato). Si applicano i consueti meccanismi di gioco che gli appassionati di *Doom* ormai conoscono, passando sui cadaveri dei nemici abbattuti per raccogliere le munizioni, e immagazzinando bonus che permettono di usare, per un tempo limitato, abilità speciali. In generale, tuttavia, non si sperimenta la classica sindrome del "Search and Destroy", ma si è spesso chiamati a pause di riflessione, determinate dall'interazione con i personaggi: occorre avere una minima confidenza con l'inglese per poter comprendere le conversazioni in FMV e capire esattamente cosa fare per proseguire nel gioco, ma non preoccupatevi, si tratta di brevi frasi, semplici e ben pronunciate, che non saranno un problema per chiunque abbia una minima preparazione scolastica della lingua. Una nota di merito va al sistema di salvataggio, che funziona a dovere ed è molto flessibile (cosa non molto frequente per quanto riguarda i titoli 3DO): in questo genere di giochi poter salvare spesso e in fretta è molto importante. Ricordatevi, però, di liberare una certa quantità di NVRAM prima di iniziare a giocare, in modo da evitare brutte sorprese sulla soglia di una stanza affollata di zombie.

• *Pentothal*

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

KILLING TIME

Quel che colpisce immediatamente di *KT* è l'ambientazione: i personaggi sembrano usciti da un racconto di Fitzgerald, mentre alcuni interni ricordano la rappresentazione cinematografica che Stanley Kubrick diede del celebre Overlook Hotel di "Shining" di Stephen King. La presenza di orribili creature non-morte e il riferimento a oscure maledizioni egiziane sembrano, poi, strizzare l'occhio a Lovecraft: insomma, per atmosfera e citazioni, *KT* è senz'altro un titolo interessante. Sul versante tecnico, invece, il responso è un po' meno soddisfacente: pur mantenendosi sempre su livelli qualitativi sufficienti (soprattutto grazie all'inserzione di componenti in FMV trasparente per i "fantasmi", e di grafica prerenderizzata per alcuni mostri) l'engine grafico non ci ha convinto appieno. Il frame rate è bassino, e il ricorso a un paio di livelli di parallasse per i fondali bitmap è un palliativo. A questo punto, però, possiamo dire di essere di fronte ai limiti tecnici della macchina, che inizia a mostrare la corda. Cominciamo ad aspettare l'M2.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

3DO

GIOCABILITÀ (7/10)
Il controllo è buono, e una volta presa la mano si riesce a eseguire lo "strafe" (spostamento laterale) con piena disinvoltura

GRAFICA
[illegible]

SFIDA (7/10)
Il gioco ha un'atmosfera decisamente accattivante che, anche grazie all'agile sistema di salvataggio, riesce a coinvolgere efficacemente il giocatore

SONORO
[illegible]

3DO **72**

SOTTO CONTROLLO

- Per spostarsi lateralmente verso sinistra
- Per spostarsi lateralmente verso destra
- Per cambiare l'arma selezionata
- Per muovere il personaggio
- Per aprire le porte/interagire con gli oggetti
- Per mettere in pausa il gioco e richiamare la schermata delle opzioni
- Per sparare con l'arma selezionata
- Per guardare in alto e in basso (insieme alla croce direzionale)

TOP 5

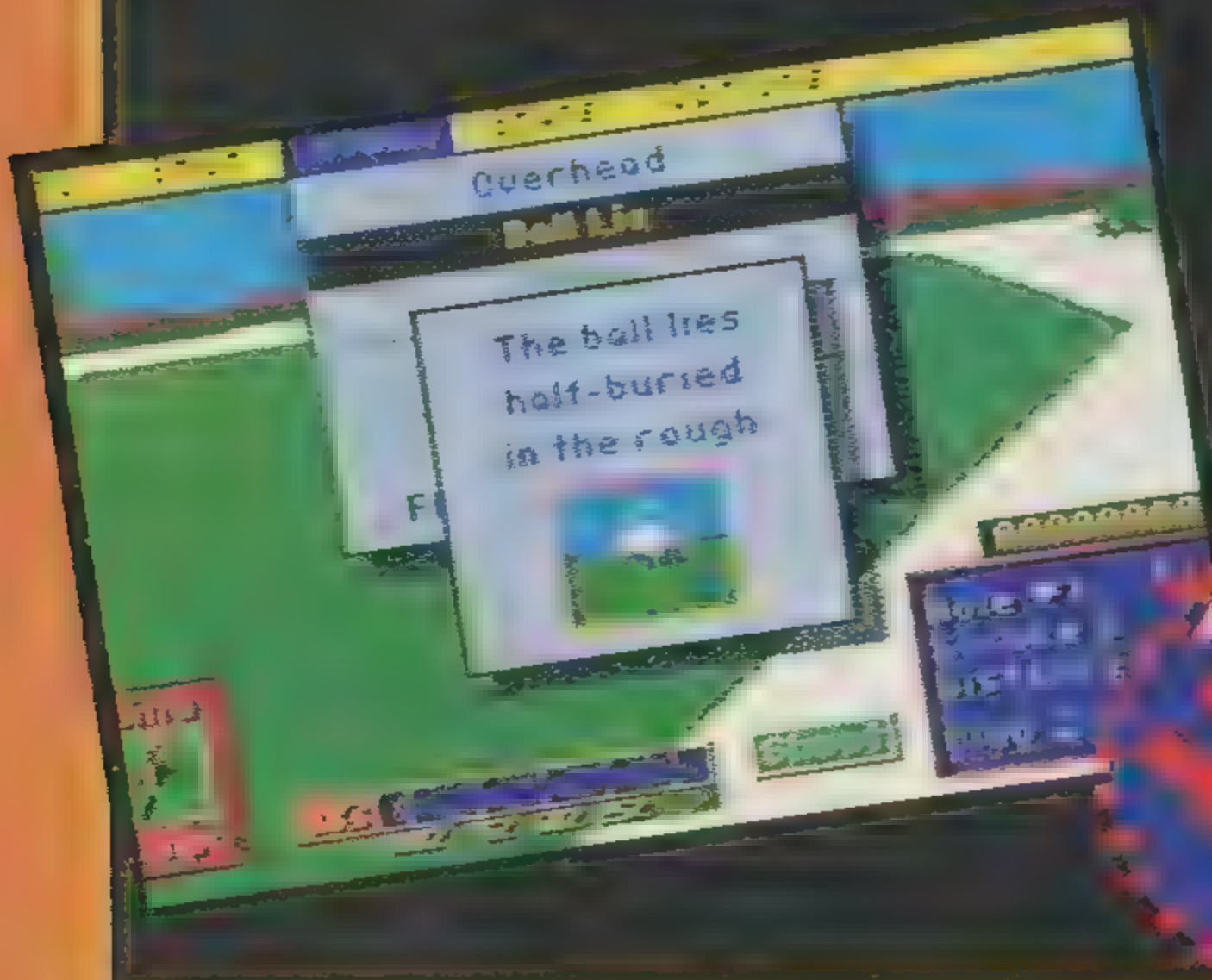
Miei amati, teneri ed indifesi cucciolotti, è ormai giunto il momento in cui il tempo, seppur vestito a festa, cali inesorabilmente la sua metaforica ma affilatissima falce sulla vostra patetica e avvilente esistenza terrena, sottraendovi, implacabile, un altro anno di vita. In questo clima di gaia spensieratezza e di romantico abbandono, spontanea e dolce si ripropone al mio cuore una solomonica riflessione: "Mi sono proprio rotto!" Pertanto, dopo due anni di onorato servizio, ho deciso di cedere a mani più giovani e fresche le pagine più inutili e melense della rivista. Nonostante ciò, l'inquietante concorso "Le Classifiche Stupide di Vordak" continuerà fino a che non si darà inizio a una raccolta di firme per porre fine a questo scempio. Dunque colgo l'occasione per invitarvi a spedire i vostri elaborati a "Top 5-Le Classifiche di Game Power c/o Studio Vit, Via Aosta 2, 20155 Milano". Certi del fatto che la lieta novella riconforti buona parte dei lettori, mi preme comunque di rinnovare a tutti voi, seppur malincuore, i miei auguri più viscidi di Buon Natale, nonché gli auspici più infausti di un 1996 quantomai ricco, emozionante e truculento. Cercate di non strozzarvi al cenone...

VORDAK

- SALITA
- NEW ENTRY
- STABILE
- DISCESA

MEGA DRIVE

SALITA	1	PGA TOUR GOLF 3 (EA)
STABILE	2	FIFA SOCCER '95 (EA)
DISCESA	3	THEME PARK (BULLFROG)
SALITA	4	RUGBY WORLD CUP (EA)
NEW ENTRY	5	PRIMAL RAGE (TIME WARNER INT.)

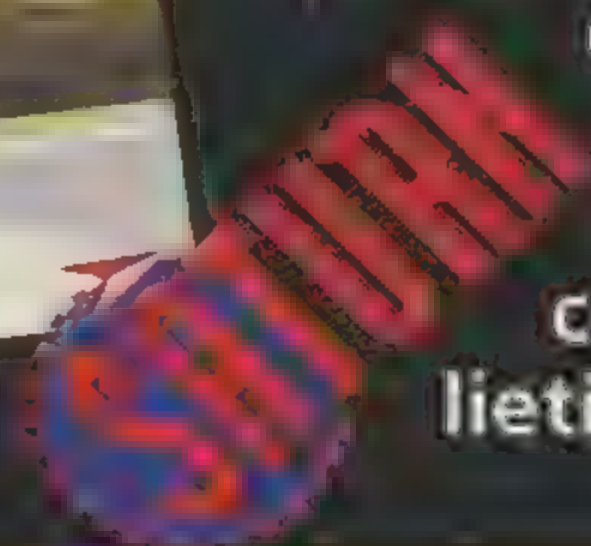
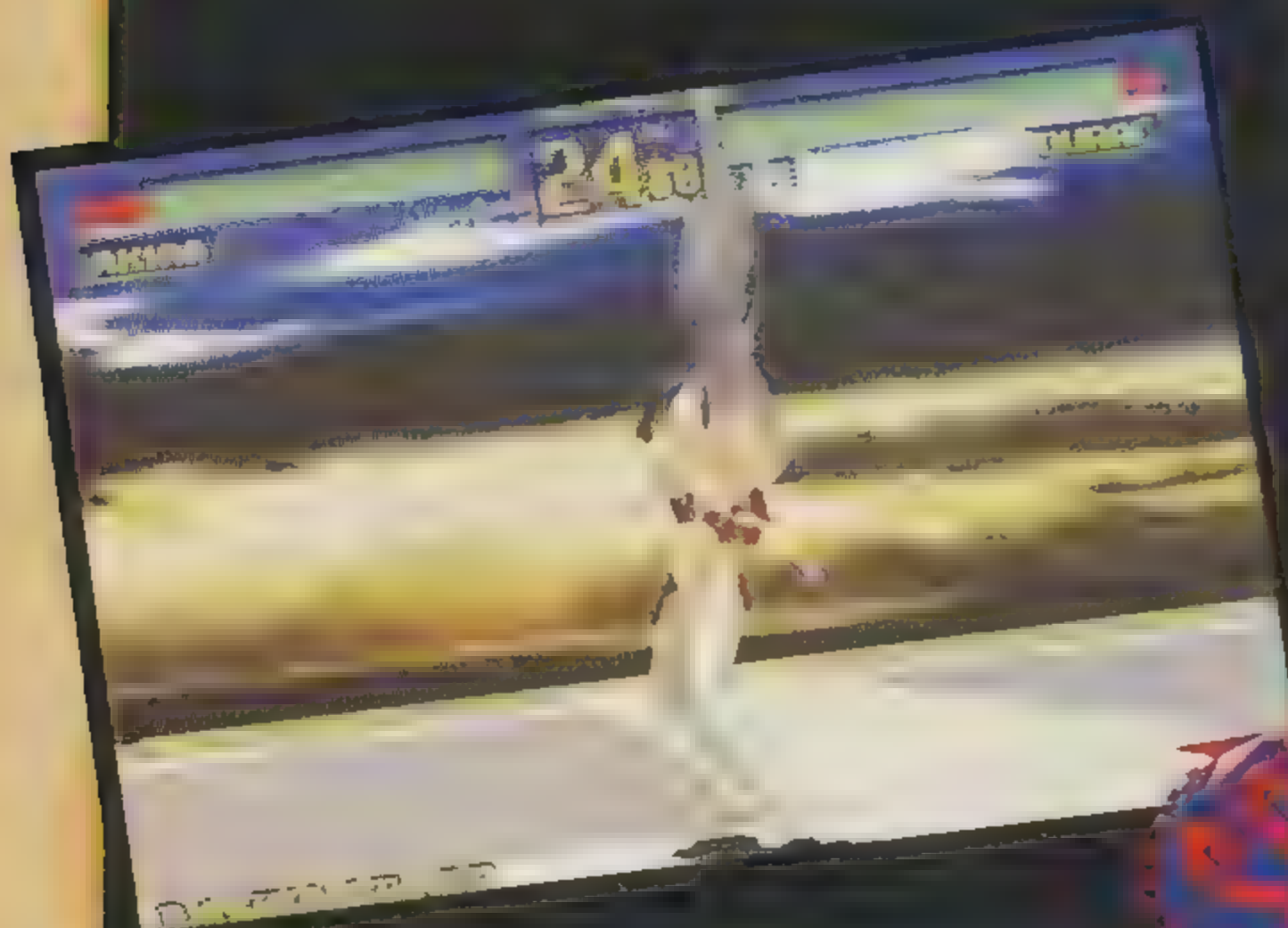
Il terzo episodio "ufficiale" (il quarto, se si considera la parentesi europea di PGA European Tour) della saga "golfistica" firmata Electronic Arts balza a sorpresa in prima posizione, scalzando il divertente simulatore di casa Bullfrog, da parecchie settimane al primo posto nella nostra chart. Interessante il debutto della Time Warner Interactive, con il primo picchiaduro "giurassico"

SNES

STABILE	1	DONKEY KONG C. (NINTENDO)
STABILE	2	CHRONO TRIGGER (SQUARE SOFT)
SALITA	3	ILLUSION OF TIME (NINTENDO)
SALITA	4	FINAL FANTASY 3 (SQUARE SOFT)
STABILE	5	DRACULA XX (KONAMI)

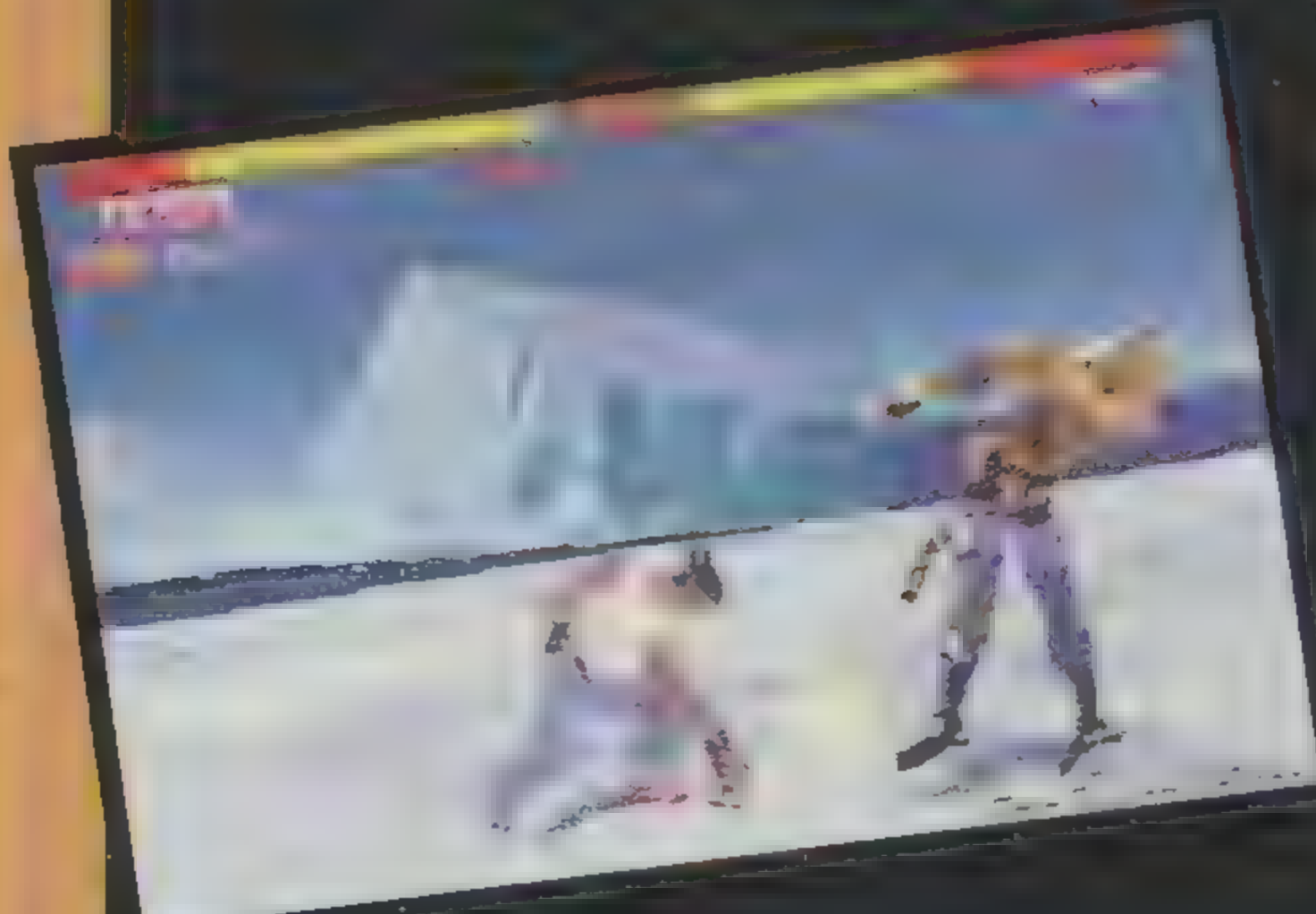
10 mesi di permanenza nella top position per il gorillone della grande "N" che si conferma sirenetto natalizio 1995. Un Natale che, peraltro, si presenta soprattuttoal-l'insegna degli RPG per gli utenti del 16 bit Nintendo, visto che ben 3 posizioni su 5 sono occupate da ottimi Giochi di Ruolo, soprattutto targati Square Soft...

SATURN

★	1	VIRGIN FIGHTER REMIX (SEGA)
↑	2	PANZER DRAGOON (SEGA)
★	3	RAYMAN (UBI SOFT)
↓	4	CLOCKWORK KNIGHT 2 (SEGA)
↓	5	DAYTONA USA (SEGA)

Un raggio di luce irrompe nel monopolio assoluto della Sega nell'elenco dei titoli più significativi del proprio 32 bit. È, naturalmente, l'eccezionale Rayman della Ubi Soft che, dopo, il trionfale debutto in casa Sony, si accinge a conquistare il cuore degli utenti del Saturn, e a trascorrere in loro compagnia un lietissimo Natale...

PLAYSTATION

■	1	TEKKEN (NAMCO)
↑	2	JUMPING FLASH (SONY)
↑	3	AIR COMBAT (NAMCO)
★	4	GUNNERS' HEAVEN (SONY)
↓	5	WIPEOUT (PSYGNOSYS)

Stabile in prima posizione il picchiaduro più giocabile di tutti i tempi. Della stessa casa, il divertente *Air Combat*, sparatutto sullo stile di *Afterburner* che, dalla quarta posizione riesce a guadagnarsi il podio alle spese dei pur ottimi *Wipeout* e *Destruction Derby*, entrambi di casa Psygnosis.

3DO

■	1	WING COMMANDER 3 (EA)
★	2	KINGDOM: FAR REACHES (I.PLAY)
↓	3	SLAM 'N' JAM '95 (BMG)
↓	4	GEX (CRYSTAL DYNAMICS)
★	5	CANNON FODDER (VIRGIN)

Stabile, in prima posizione, il terzo capitolo della saga della Tigerclaw e del suo eroico equipaggio che, questa volta, annovera nel cast Mark "Luke Skywalker" Hamill. Tra le nuove proposte sotto l'albero, ci preme segnalare l'ultima, riuscitissima conversione del celeberrimo hit di casa Sensible, Cannon Fodder che, distribuito sotto etichetta Virgin rappresenta di certo uno dei titoli più ghiotti

IN OMAGGIO AL CENTENARIO DEL CINEMA: LE 5 FRASI PIÙ RIPETUTE SUL GRANDE SCHERMO (E LA LORO TRADUZIONE SOTTOTITOLATA)

1) "ACC! MALEDIZ! MI HANNO COLPITO..."
(Mannagg' a muort'! They fucked me!)
2) "COSA CI FA UNA RAGAZZA COME TE IN UN POSTACCIO COME QUESTO?"
(What is doing a schiant like you in a cess like this?)
3) "SE RESTIAMO UNITI, LA "COSA" NON POTRÀ COLPIRCI."
(If we remain united, that stronz of alien cannot fuck us)
4) "QUESTA FORMULA MI CONSENTIRÀ DI DIVENTARE PADRONE DEL MONDO"
(This formula will make me like Berluscon)
5) "QUESTA CITTÀ È TROPPO PICCOLA PER NOI DUE."
(This shit of town is too small: so, sparisc!)

Continua, nonostante l'atmosfera natalizia, l'aberrante [illegible] "Le Classifiche stupide di Vordak". Questo mese, quasi a sottolineare la solennità, la serenità e il calore che le festività [illegible] sprigionano, si ripropone un toccante caso umano: Alberto [illegible], già ospite di queste pagine non più di un mese fa, ricade nel [illegible] vizio delle classifiche insulse, e ci invia, dalla terra del [illegible] e della sua rinomata cugina (la Gnocca! Nd Vordak) la [illegible] classifica che potete ammirare. Ogni commento è decisamente superfluo. Tuttavia, in un atto di clemenza, abbia ritenuto ingiustamente crudele punire due volte la stessa persona e abbiamo quindi assegnato i premi in palio al secondo classificato: Fabio Zagami di Ivrea, a cui vanno le nostre condoglianze per la sinistra top 10 dei "Lettori più [illegible]". Poveretto...

ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO MD Europeo con un joypad, adattatore per giochi giapponesi e 8 giochi (*Sonic 2, Alladin, Desert Strike, Street of Race, Mercs...*) a sole L. 300.000.
Marco - tel. 041/614635

Offertissima! VENDO come nuovo 3DO modello FZ-10 NTSC (con eventuale adattatore Pal) con 2 joypad e 1 light Gun + 2 giochi a scelta al prezzo di L. 500.000!! Dispongo inoltre di una vasta gamma di titoli (del calibro di *Fifa Soccer, Need for Speed, Space Hulk, Slam'n'Jam '95, D's Diner* e un'altra ventina di titoli) in vendita al prezzo di L. 50.000 cad..
Paolo - tel. 0424/540388

VENDO SNES (usa) con i seguenti giochi: *SSF2, Rampart, Mary Shelley's Frankestein, Mortal Kombat 1* (jap), *Mortal Kombat 2* (euro), *Donkey Kong Country, Kendo Rage* e altri + 2 joypad, cavo scart, adattatore jap e euro. Ottimo stato, imballaggi originali. Annuncio valido solo per Bologna. A L. 850.000 trattabili compreso nel prezzo un Game Gear con 15 giochi non in perfetto stato (istruzioni) e zaino in ottimo stato. Massima serietà.
Alberto - tel. 051/6144724

VENDO/scambio i seguenti giochi per SN: *International Superstar Soccer, Demon's Crest, Final Fantasy 3, S. Return of the Jedi, Micro Machine, Vortex, Soccer Shootout, Michael Jordan, Kick Off 3, Dino Dini Soccer, Knight of the Round, Mortal Kombat 2* e altri. Vendo inoltre sei giochi per GB a L. 150.000 trattabili. Annuncio sempre valido.
Alessio - tel. 0967/25965

VENDO 32 X europeo con *Virtua Racing Deluxe* a L. 200.000. Per Sega MD le seguenti cartucce: *Blockout* (jap.) e *Pitfighter* a L. 10.000 cad., *Forgotten Words, Super League, Golden Axe II, EA Hockey* a L. 15.000 cad., *Taz-Mania, Desert Strike, Speedball 2* a L. 20.000 cad.. Tutte le cassette in blocco a L. 170.000.
Stefano - tel. 049/8989043

VENDO/compro/scambio giochi per Sony PS-X (jap.), in particolare: *Winning Eleven, Ace Combat, Mortal Kombat 3, Philosoma, NBA Jam T.E.* ecc. solo titoli originali con istruzioni. Cerco *SF* scart (full screen con adatt. univ. + 1 gioco + 1 joypad. I seguenti OAV: Hokuto no Ken, Maison Ikkoku Last Movie, Ushio e Tora, Ranma 1/2 e Dangaio. Vendo collezione completa di Mega Console dal 1° al 18° e nn. di Super Console e CVG. Annuncio sempre valido.
Alfonso - tel. 0971/995759 ore pasti

VENDO Sega MD 1 + 32 X (tutto pal) + *Doom* (32 X) + *Sonic* + *Guntar Heroes, Shadow Dancer, Altered Beast, Street Fighter II SCE, Fatal Labirinth* e altri + megapad IX + game adaptor + garanzia per 32X. Spese a mio carico. Il tutto a L. 650.000 trattabili. Scambio anche con Play Station Usa, Jap o Pal + 1 joystick e 1 gioco.
Giovanni - tel.079/979029 ore pasti

VENDO SNK Neo Geo (4 mesi di vita) con due joypad, alimentatore, cavi di collegamento con imballi originali e i seguenti giochi: *Samurai Shodown II, The King of Fighters 94, Fatal Fury III, Art of Fighting II, The King of Fighter 95* (1 mese di vita). Il tutto in ottime condizioni ad un prezzo strabiliante.
Marco - tel. 02/92108514 ore pasti

VENDO console Sonic Play Station Europea ersione Pal + 1 joypad + *Ridge Racer* + *Toshiden*. Il tutto nuovissimo usato 2 volte, completo di cavi, demo disc e imballaggio originale a L. 650.000.
Andrea - tel. 0535/55315 ore pasti

VENDO a L. 30.000 The Official Gamer's Guide per Jaguar Atari. È un libro america di 246 pagine, ovviamente in inglese, nuovissimo, con trucchi e strategie per tutti i giochi finora uscita per Jaguar.
Claudio - tel. 051/330770

VENDO SF + 2 pad + adattatore universale + *Final fantasy 3* + *Mystical Ninja* + *Wilo Guns* + *Mario Kart* + *Super Ghouls'n' Ghost* + *Pilotwings* + *NBA Jam* + *Jimmy Connors Tennis* + *NHL Hockey '94*. Il tutto a L. 500.000 trattabili.
Salvatore - tel. 0873/361622

VENDO 3 DO Goldstar vita 3 mesi + modulatore pal + 5 CD (*J. Madden, Slam'n' Jam, Theme Park, Shock Wave, Putt Putt*) valore comm. 1.800.000 a L. 700.000.
Paolo - tel. 051/6145160

VENDO SN americano + cavo scart + pad programmabile da tavolo + 6 giochi (*Super Empire Strike Back, Cool Spot, Mortal Kombat 2, Super Metroid, Muscle Bomber, Road Runner's*) + adattatore universale a L. 400.000. Vendo 32 X (americano) un anno di vita + cavo scart + MD 2 (6 mesi) + pad 6 tasti, + Virtua Racing Deluxe a L. 300.000 (regalo gioco Doom). Possibilità di acquistare tutto in blocco a L. 600.000.
Samuele - tel. 031/761338

VENDO i seguenti giochi x MD: simulatore *F15 Strike Eagle II* (L. 30.000), *Mazin Saga* (L. 55.000), *Desert Strike* (L. 40.000), *Chuck Rock* (L. 35.000), Space Harrier (L. 35.000), *Ex Mutant* (L. 40.000), *Sonic 2* (L. 30.000), *Battletoads Vs Double Dragon* (L. 50.000), *Shadow of the Beast* (L. 20.000) oppure tutto in blocco a L. 400.000 + 1 joystick a 6 tasti in regalo.
Luca - tel. 0882/74364

VENDO Sega MD + 1 joypad a 3 tasti + 1 joypad programmabile a 6 tasti + adattatore euro-japan + 15 cartucce (*Mortal Kombat 2, Micro Machines 2, Fifa Soccer, Street Fighter 2*, ecc.) + 17 riviste fra Mega Console e Game Power a L. 500.000 trattabili.
Alberto - tel. 049/700963

VENDO i seguenti giochi per SN: *Donkey Kong Country* L. 100.000, *Perfect Eleven* L. 70.000, *Earthworm Jim* L. 70.000, *NBA Jam T.E.* L. 60.000, *NBA Jam* L. 50.000, *Super Metroid* L. 40.000, Top Gear L. 25.000. Inoltre vendo adattatore FX europeo a L. 20.000.
Walter - tel. 0364/310329

VENDO/scambio le seguenti cartucce per SN: *Killer Istinct* (usa) L. 110.000, *Super Bomberman 2* (jap.) a L. 40.000, *Turtles in Time* (euro) L. 35.000, *Super Mario Kart* (euro) a L. 45.000, *Street Fighter II Turbo* (jap.) L. 45.000 ed altri. Vendo inoltre SN usa con 2 joypad, convertitore cartucce, FX adattatore 220 vo., cavo scart, mini convertitore jap, a L. 250.000 senza cartucce (il tutto ha 7 settimane di vita) o L. 400.000 (tutto come nuovo, con manuali e confezioni). Max serietà.
Paolo - tel. 0983/513071

VENDO Sega MD universale con 1 joypad, cavo e alimentatore, e i seguenti giochi: *Mortal Kombat, Street Fighter II C.E., NBA Jam, Asterix, Tiny Toon, Sonic, Super Monaco GP II* e *Super Wrestlemania* a L. 400.000.
Stefano - tel. 0363/968420 ore cena

SCAMBIO

SCAMBIO per SNes i seguenti giochi: *Secret of Mana, Final Fight II, Formula Zero, Samurai Shodown, Donkey Kong Country, Megaman X, Zelda, Mario All Star, Street Fighter II. Cerco in particolare Illusion of Gaia, Final Fantasy III, Perfect Eleven, Fifa Soccer, Black Hawk, Megaman X II, Breath of Fire, Super Bomberman, Muscle Bomber, Knight of the Round, Art of Fighting II.*
Alex - tel. 0883/662539 dalle 15 alle 18.30

CERCO

Sono disperato, sono un amante dei giochi di ruolo e lo scopo della mia vita è di giocare almeno una volta a *Phantasy Star II* e *III* sono disposto a comprarli o scambiarli con altri giochi per MD, MS, GG, SN, 3DO (anche solo per pochi giorni) tutto a mie spese. Non scherzo e sono disposto anche a pagare molto.
Eligio - tel. 081/8073042 ore pasti

CERCO nn Game Power 2 e Consolemania 1, 27, 28, 28, 29, 30. Inoltre scambio - acquisto titoli SN a prezzi bassi. Cedo lista alfabetica di circa 600 titoli per SN, con indicazione del N° e tipo della rivista con recensione, più alcune caratteristiche. Prezzo modico.
Andrea - tel. 0575/594556

GAME OVER

GUIDA ALL'USO DI INTERNET

I tempi cambiano! Ero lì intenta a finire una presina quando quel discolo di Random viene da me e mi dice "Sveglia è ora di fare una pagina Intercity!". Dopo aver finito di prenderlo a sberle per la maleducazione gli ho chiesto di quale treno stesse parlando, ma lui mi ha parlato di Internet che è una grande cosa che sta ovunque. Dopo aver finito di prenderlo a schiaffi per la bestemmia, mi sono lasciata convincere ed ecco qui la mia pagina OnLine. Se volete lasciarmi un messaggio il mio indirizzo postale è marisa@bbesse.unci.net. :)

Netscape - [Sample Pizza]

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Help

Go to: http://www.zia.marisa.it/unci.net/pizza

What's New! What's Cool! Upgrades Net Search Net Directory Newsgroups Handbook

WELCOME TO ZIA MARISA'S PIZZA

Benvenuti nella pagina dedicata alla pizza! Come presidentessa del club Na'Pizza posso assicurarvi che le mie ricette sono le migliori del mondo.
Vi ricordo che le scritte blu vi rimandano agli argomenti specifici e che tutte le immagini che vedete potete portarvele a casa e incorniciarle.
Per passare ad altri argomenti schiacciate due volte il cik-cik su uno dei quadretti qui sotto.

Zia Marisa

HALIFAX

action action

FIRESTORM
THUNDERHAWK 2

LOCALIZZA, INTERCETTA E DISTRUGGI!

Il nuovissimo simulatore di volo della più potente arma da guerra

PlayStation

PC-CD ROM

SEGA SATURN

HALIFAX

SIAMO PRESENTI AL:
34° SALONE INTERNAZIONALE DEL GIOCATTOLO
PAD. 21 D 38/40 C 39/41
DAL 24 AL 28 GENNAIO 1996

DIVERTIMENTO GARANTITO

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406